コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年10月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻11号通巻24号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

10月号 定価360円

特集I ゲームの美学（びがく）だ！まいったか！

ファミコンからパソコン、ビデオゲームまで、美的プレイのおもしろワンダーランド！

▶世界一！巨大コントローラーでプレイ▶泥まみれの美学▶エンディングの美学▶おもしろプレイほか

特集II 激突!! 3大ファミコン・シューティングゲーム

最新ゲームお買い得情報/テラクレスタ/スーパーゼビウス/機動戦士Zガンダム/キングスナイト

▶ビデオゲーム・ラボ
バブルボブル/アテナ/ソロモンの鍵ほか

▶徹底研究・必殺！3本固め
メルヘンヴェールII/覇邪の封印/魔訶迦羅

▶新連載！
セガ・レポート
ワンダーボーイ/ガルケーブ/スーパータンク

とんでるジョイパット!
手軽にワイヤレス
Wireless Commander
SELECT START B A
セタ・ワイヤレスコマンダー
任天堂ファミリー コンピュータ™専用コントローラー
セタ・ワイヤレス
コマンダーの特徴
●コードが無いジョイパット ●自動連射機能内蔵
●なんと 現在ファミコン用に市販されているすべての
ジョイスティックをワイヤレスに変身させることができる

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段
将棋秘伝
標準小売価格 ¥4,500
好評発売中!!
TV
81 手目
第2弾開発中
史上最強へ向けて王手!
「森田の将棋」
総指揮═森田和郎
(将棋5段!囲碁3段!オセロ2段!プログラミング10段!?)
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
ファミリー コンピュータ
SETA
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルュメビル)
●全国の百貨店・量販店・専門店でお買い求めください。※ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

スピード感たっぷり。
はじける勢いで、いきなり現れた「Topple Zip」。
キミはジッピング号に乗って
ゴールへと急ぐんだ。
パワーアップカプセルを取り、
トンネルにビュッと飛び込めば、
1面クリア。
でも、普通のレースゲームと思っちゃいけない。
「Topple Zip」のすごさは、
ゴールを捜しながら面をクリアしないといけないとこ。
上手くくぐったトンネルでも、
次の面へ進めるかは、謎。
もしかしたら、元に戻っちゃったり、
パラレルワールドに行っちゃうこともあるんだ。
敵の数は全部で30機以上。
アイテムもたくさん揃って、おもしろさもあふれるほど。
アドベンチャーレースゲーム「Topple Zip」。
ビュッと飛び出す、スピード感はとにかく爽快。
画面いっぱいの元気の良さで、
キミを思いっきり、楽しくさせるぞ。

★PC-88シリーズ
★X-1シリーズ
★FM7/77
★MSX

(画面写真はPC-88版です。※写真は開発中のものですので、実際と異なる場合があります。)

資料請求のしたい人、またお手紙でのお問合せをしたい人は、このマークを貼って出してください。

B-10

時代はいま、
ボーステックシンドローム。

THE NEW クリスタル プリズン/ホテル ウォーズ
レリクス/HOT DOG/マクロス・カウントダウン
©ビックウエスト

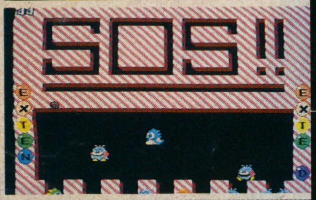
★当社製品の開発スタッフを求めています。また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。
★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03) 407-4230へ。

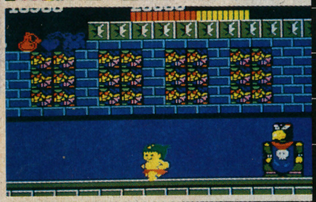
BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
第5矢木ビル TEL(03) 407-4191

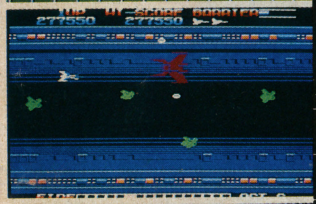
●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込ください。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン――勝俣正希／田中正義／花本浩一／持田哲／西脇深雪／頼秀好／㈱イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブ・コンセプト／スタークロック
◐イラスト――昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／みうらじゅん／村田おさむ／山本護／李良明
◐フォト――杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお／小阪和則／蒲生晴夫／宮本里美

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク







74 私が悪うございました。マイティ・ヘッド／アーコン ●文／山村モヘップ⑿
76 とりあえずTINYANだよ〈2〉 UP&DOWN
81 **ビデオゲーム・ラボ**
ソロモンの鍵／バブル・ボブル／ザ・リターン・オブ・イシター／アテナ
★ビデオゲーム人気10
★新作情報
94 新連載！セガ・レポート
ワンダーボーイ／ガルケーブ／スーパータンク
100 インフォメーション
101 ヤタタストリート
108 ゲームジョッキー
113 徹底研究・必殺！3本固め
◆メルヘンヴェールII 後編
118 ◆覇邪の封印
122 ◆魔訶迦羅
126 びーぷるランド
132 ㊥のビタミンD〈3〉 ジャンケングリコ ●文／氷水芋吉
134 夢吉飛脚便／第5便 日本ファルコム↔BEEPER
136 新・ここがキライだシリーズ〈10〉 ●文／松岡正
番外編・だれでもゲームデザイナーになれるわけじゃない
138 ゲームデザインアイデアノート〈10〉 RPGって何者だ② ●文／米平申
141 RPG幻想辞典〈15〉 モンスター総合編PARTIII ●文／早川浩
146 パイナップル通信〈19〉 サンプリングでごきげんサウンド ●文／桃園隆夫
148 次号予告／GAME OVER
149 **SOFT JUNGLE** ソフトジャングル
150 ■ベストヒット21――いま、おいしいのはコレだ!!
152 ■おもしろソフト情報局
グラディウス／ロボレス2001年／スーパーランボー／クリスタル・プリズン／プリンセス・クエスト／ウイバーン
163 ■MSXの新作だよ～!!
TZRグランプリライダー／テグザー／カモン！ピコ／ニャンニャンプロレス
166 ■デビューあべにゅう
170 ■テレホビーニュース／テレホビーTOPチャート
174 読者プレゼント

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986
10

15 緊急レポート●悪魔城ドラキュラ

16 特集1

ゲームの美学だ!まいったか!

18 ◆世界一!巨大コントローラーでプレイ
19 ◆泥まみれの美学
エンデューロレーサー
23 ◆エンディングの美学
終わりよければすべてよし
26 ◆散り際(ぎわ)の美学
30 ◆ボディソニックで快感体験!
34 ◆おもしろプレイ
ファンタジーゾーン/ドラゴンクエスト/
ワルキューレの冒険/ローグ
39 ◆青山球場の美学
ベースボール
42 ◆華麗なる解法
バベルの塔/ソロモンの鍵
46 ◆アイデアの美学
48 ◆ファミコンストラクションの逆襲(ぎゃくしゅう)
50 ◆サウンドの美学
ドラゴンクエスト
52 ◆ポーズ音の美学

53 特集2

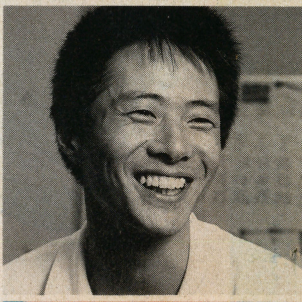
激突!! 3大ファミコン・シューティングゲーム

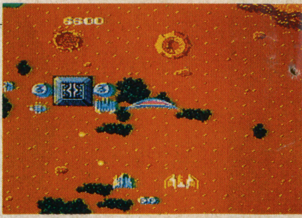
54 ◆最新ファミコンゲームお買い得情報
56 ◆テラクレスタ/機動戦士Ζガンダム/スーパーゼビウス
67 ◆キングスナイト ハイスコアへの道

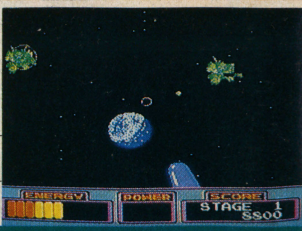
70 テレホビー族のひろば/ビデオゲーム ハイテク情報

72 サウンドクラブ〈2〉 ゲーム音楽の歴史

●文/富田丈



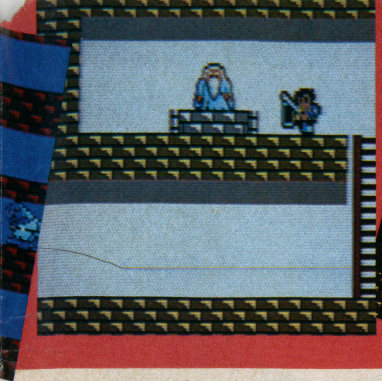


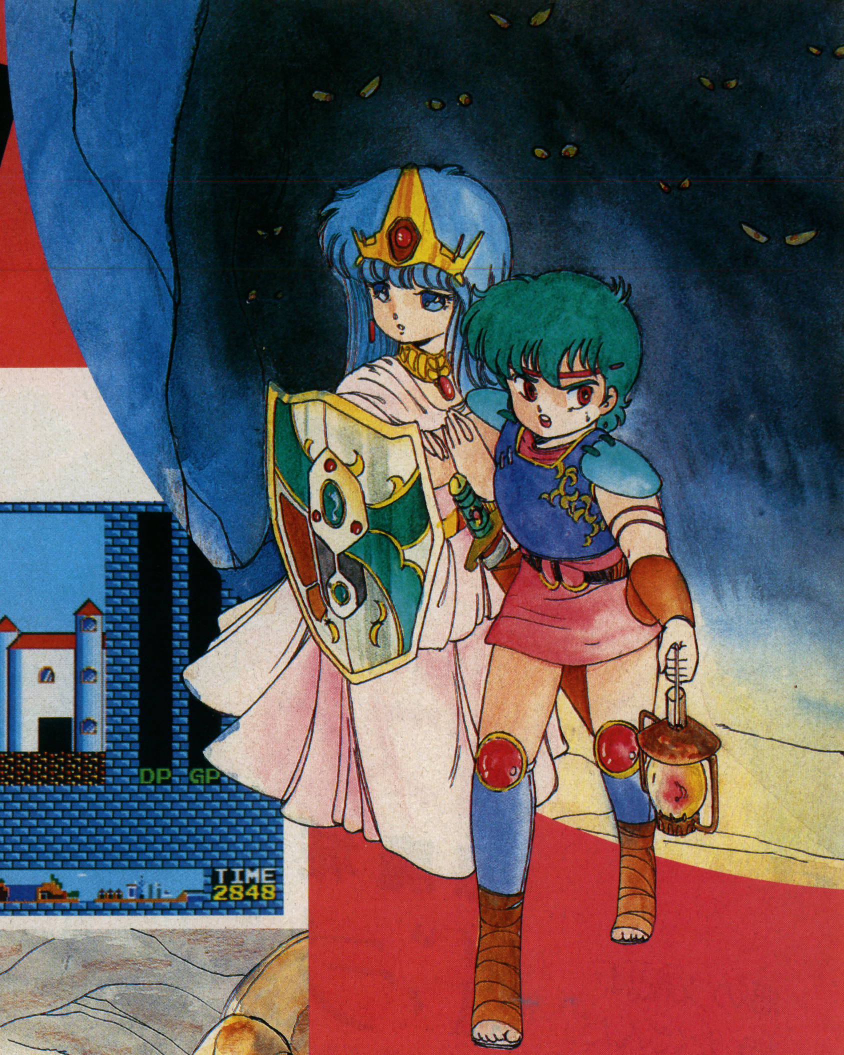


CAPCOM

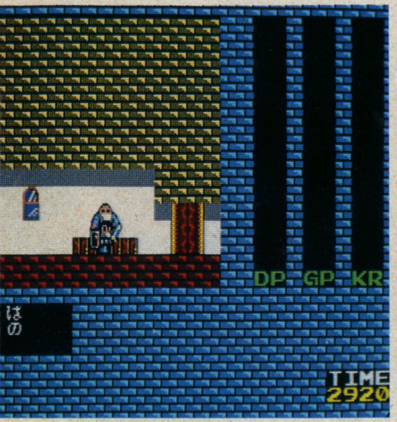
株式会社 カプコン
大阪市東区内本町1丁目41番地（リンサンビル）
TEL (06)946-6623代
東京都渋谷区広尾1丁目3−18
TEL (03)440-4801代

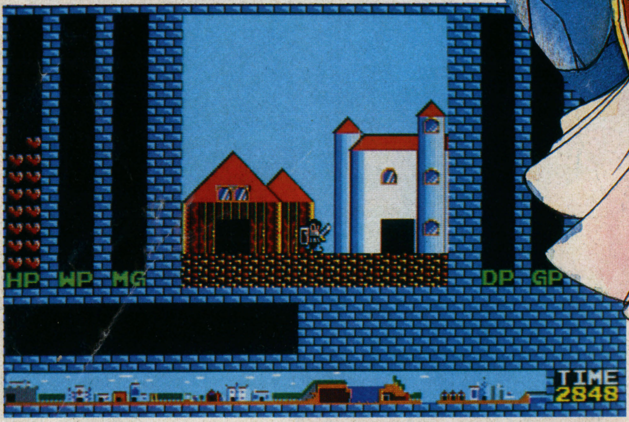
KONAMI
FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
出た。
コナミから
まもなく発売。期待していいゾ。
ディスクカードの第一弾。
悪魔城
ドラキュラ
TM
© KONAMI 1986
悪の支配は
もう、たくさんだ。
魔王ドラキュラが支配するヨーロッパの小国。英雄クリスファーの血を引くピーターが、悪を倒すためにたった一人で立ちあがる。武器は、不思議な力を秘めたムチ。さぁ一急ごう、ドラキュラ城へ。悪の支配から国を守るため。
グワハッハッ 元祖2M(メガ)ビットだ マイッタか。
好評発売中!
¥5,300
がんばれゴエモン!
からくり道(どう)中(ちゅう)
TM
ゴエモン特製テレホンカード。
毎週100名様、
合計800名様にプレゼント。
1周目の「肥後国」をクリアして秘密の呪文を出そう。抽選で800名様に「ゴエモン・テレホンカード」をプレゼント。官製ハガキに呪文・得点・住所・名前・年令を書いて下記あてに送ってネ。締め切りは昭和61年10月31日。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
コナミ株式会社 ゴエモン係
エンドレスキャンペーン'86実施中!!
キッズクラブのオリジナルグッズをプレゼント。詳しくは、コスロットゲームの裏面を見てネ。
© KONAMI 1986
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。
コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
〈新製品情報は TEL.03(262)9110〉

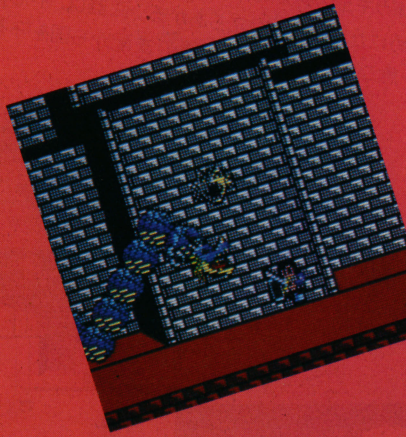




を超えたかも知れない…







通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・Beep係までお申込みください。

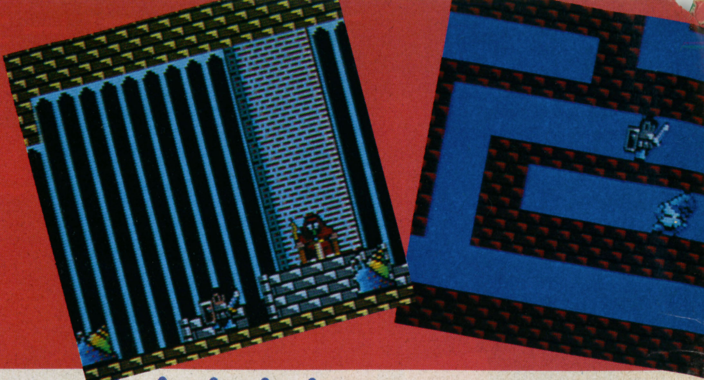
発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800

スタッフ募集

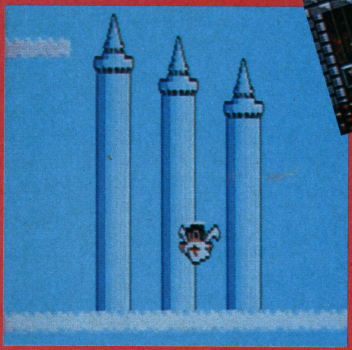
- ●パソコン・ファミコンゲームソフトの企画・制作
- ●アミューズメント商品の企画・制作 正社員およびアルバイト
- ●出版(編集・執筆・企画・制作)
- ●音楽担当(ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他)

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

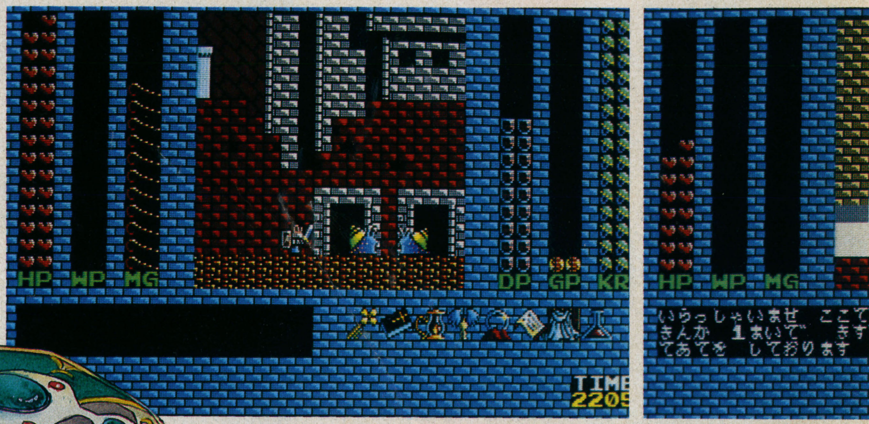
SST



Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子の
おどろくべき旅



このおもしろさは「ザナドゥ」



●高速フルカラースクロール(毎秒20枚表示)●いくつキャラクターが重なってもチラつかない3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)●20万エリアの広大なマップ(780画面分)●超スピード画面切り換え●場面の状況によって変わる、豊富なBGM●レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK●すべての画面にちりばめられた数々のトリック●あらゆるゲームカテゴリーの要素をもっている

Dragon Slayer J.R.

風雲急を告げる。

「ドラゴン・スレイヤー」シリーズ第3弾/アクション・アドベンチャーゲーム

アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem

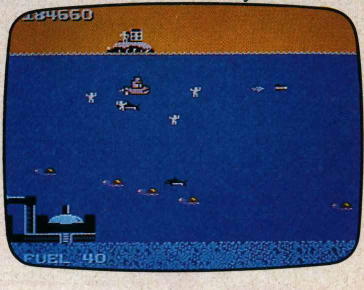
新発売

海 底 救 助 船

SQOON™

スクーン

1986年、オトト星人の地球侵略はすでに始まっていた。次々と海底に沈む都市、襲いかかる大津波。地球防衛軍も壊滅。地球を救えるのは海底救助船「スクーン」ただ一隻。オトト星人とその手先を倒し、海底ドームに捕われている人類を救出できるか!? 地球を人類の手に戻せるか!? 急げ「スクーン」! 魔の手は君のそばにも迫ってきている。



スクーン IF-04 希望小売価格 4,900円

スクーン手帳・3,000名にプレゼント!!

海 底 救 助 船 の名前は?

□Q□□N

左の□に入るアルファベットを官製ハガキに書いて住所・氏名・年令・学年を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号DMS「スクーン手帳・プレゼント」係までお送り下さい。抽選で完全攻略本「スクーン手帳」を3,000名様にプレゼントします。●昭和61年10月15日〆切り(当日消印有効)●発表は発送をもってかえさせていただきます。

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

© 1986 IREM CORP. Licensed from HOME DATE

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

TERRA CRESTA™
ファミリーコンピュータ™用カセット
ニチブツファミコン 03 テラクレスタ
分離形態や弾の発射方向が自分で決められる!
フォーメーション デザイン機能付
9月27日発売予定!
1M大容量ROM搭載
希望小売価格
¥4,900
格納庫破壊、味方機奪還。2〜5号機合体完了!
フォーメーションで、バリエーションあふれる攻撃!
4種類の分離形態により、ワイドに攻撃が拡がる。
君の頭脳プレイを見せてくれ…
合体⇨分離・フォーメーションが
ボタン1つでOK!
巨獣魔境に侵入。2機分離
フォーメーションでビーム攻撃
敵中型母鑑(CHUBO)出現。
3機フォーメーションで破壊。
敵の首領マンドラー出現。
無敵の火の鳥に化身して一騎打ちだ!
敵の機械化心臓部へ…!
遺跡の町へ、敵エレキング来襲!
4機フォーメーション拡散ビームで突破
© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
PRESENT
パスワードキャンペーン実施中!!
「テラクレスタ」のテーマ曲を集めた
ミュージックカセットをプレゼント!
「テラクレスタ」には敵、固定物の中に3種類の英文字が隠されています。
それを発見してくれ!! 正解者の中から抽選で1000名様にプレゼント!
●応募方法 ハガキに住所、氏名、年令、電話番号、答えを書いて応募して下さい。
●応募先 〒530 大阪市北区天神橋1−12−9
日本物産株式会社 企画・開発部「テラクレスタ・プレゼント」係
●しめきり日 昭和61年10月31日(必着)
■ファミリーコンピュータインフォメーション(06)351−3841
NEW SOFT
超高層ビル、屋上へ脱出。
空からの救出作戦開始!!
第4弾
CRAZY CLIMBER
04 クレイジークライマー
この商品は開発中のものです。
© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
絶賛好評発売中!!
戦え!マグマックス!合体パーツで
ロボットに変身!! ワープで地下、地上
とワイドに攻撃が拡がる。
01
マグマックス
希望小売価格
¥4,900
© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
絶賛好評発売中!!
謎の基地に潜入、追跡をかわし
要塞を攻撃!! 激走、クラッシュと
大迫力のスペースバイクチェイス。
02
セクロス
希望小売価格
¥4,900
© 1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) 〒530
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571 九州(092)472-7221
〔ご注意〕違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

釣れるもんなら釣ってみな。

フィッシングシリーズPart1

（実戦・釣りシミュレーション）

THE BLACK BASS

ジョイスティック対応なので、いっそうリアルに楽しめる。

釣りキチも、ゲームフリークも、フツーの人も、分けへだてなくエンジョイできる、実戦・釣りシミュレーションゲーム「ザ・ブラックバス」がMSX版で登場。PC-98、FM-7などで、すでにオモシロさは実証ずみだ。今回、さらにジョイスティック対応となり、楽しさドンと三重丸。釣りのポイントを決めて天候・時間をセッティングすれば、あとは君のうで次第である。

高速グラフィックにより、描画スピードは瞬時です。

MSXテープ版（RAM32KB以上 ただしMSX2をのぞく。）¥4,800 **8月11日発売開始いたしました！**

プログラマー／開発スタッフ募集中

GA夢 ガム

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。
●口座番号／東京2-190317●加入者名／㈱ホットビイ●金額／代金合計●通信欄（裏面）／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

資料請求券
BEEP
10月号

知性(インテリジェンス)は西へ

はじめ、大地には何もなかった。
人は荒野を開拓し、民衆はレールウェイを西へと向かった。
知性で駆ける、アーリーアメリカンスピリッツ。

A列車で行こう

本格的鉄道シミュレーションゲーム

TAKE THE "A" TRAIN・DIX!!
ARTDINK
SOFTWARE HOUSE ESTABLISHED 1986

「A列車で行こう」はマネジメントゲームでもあり、パズルゲームでもあり、ちょっぴりアクションゲームでもある。いや、これはまさしく、シミュレーションゲームなのだ。いったいこんなゲームを何んて呼べばいいのだろう。
4台ある旅客列車と2台ある貨物列車を無事に運行すべく、線路を引き、駅を作り、各駅での列車のダイヤを設定し、ポイントを切り換える。それが君に与えられた仕事だ。コンピュータは、人口の移動などのグローバルな動きを逐一計算していく。
大地には最初、何も無い。列車が走るためのレールは君が位置を決めて引いていかなければならない。方法はまったく自由だ。最初はどうしても戸惑うし、確かに難しい。しかしこの難しさはやがて、頭脳をフル回転したあとの、あの爽快さにかわっていくに違いない。

ARTDINKはフロンティア・スピリッツ、だから君とうまが合う。

PC-8801・mkII・mkIISR/FR/MR/TR
ディスク5インチ ￥7,800

FM-7/NEW7/77/77AV
ディスク5インチ/3.5インチ ￥7,800
カセット ￥6,800

X1turbo/X1turbo II
ディスク5インチ ￥7,800
model 10では、グラフィックRAMボード(CZ-8BGR2)が、必要です。

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて(送料サービス)

株式会社 アートディンク 〒275 習志野市津田沼2-11-20-303
TEL0474-77-7541 FAX0474-78-6280

壮大なスケールでお送りするヒロイックファンタジー・ロールプレイング
「プリンセス・クエスト」
Princess Quest
A Division of PAX Group
PAX SOFTONICA
一大魔法世界「ネキロイス」、そこに突如、大魔法戦争が起こったのだ。
戦いは強力な魔法同志の衝突により空間は歪みを与える程、壮絶なものであった。
その結果、世界は7つに分断され、怪物を放ち、その王として「ネキロイス」を造った。
かくして歳月が流れた……
ルーブナ城と、そこに住む人々は平和な日々を過ごしていた。なかでもプリシア姫は、ますます美しくなられる姿と、心優しい人柄は、皆から愛されていた。
そんな或る日、プリシア姫が城の宝物蔵で「マスターの書」と書かれたボロボロの書物を見付けて、中を見ようとした瞬間、ネキロイスによって連れ去られたのであった。
悲しみに暮れていたルーブナ城の王は、プリシア姫を救け出してくれる勇者を集めた。
そして、あなたもその一人であった。
PC-8801(5インチ)／FM-7(5,3.5インチ)シリーズで近日公開《定価／各6,800円(予価)》
MSX 女子バレーボール
「アタック・フォー」
満員御礼
MSX ROMカートリッジ版
(RAM 8K以上)
定価 5,500円
好評発売中!
BU U MA
舞臓魔
好・評・発・売・中
X1/Turbo全シリーズ対応
●カセット版…………PS-5004￥4,200
●DISK版…(5-2D)PS-5006￥6,800
PC-8801SR/FR/MR版
●DISK版…(5-2D)PS-6002￥6,800
〈発売元〉
パックス・エレクトロニカ・ジャパン株式会社
〒101 東京都千代田区外神田3-6-13
清田商会ビル2F TEL 03-257-1085
★オリジナルソフト・シナリオ募集
★プログラマーアルバイト・移植・短期アルバイトの出来る方募集中。
詳細は、03-253-8250開発部まで。
通販送料サービス券
Beep 10月号
PAXソフトインフォメーション開設 TEL.03-253-8250 (月曜～金曜) PM3:00～5:00
●お求めは全国マイコンショップ、又は、当社まで現金書留て

新刊案内

プログラミングセンスはデバッグから

BASIC BUG 撃退法

X1編
〈X1/C/D/F/G/turbo/Ⅱ〉

白石誠一・小笠原佳人　共著

プログラミングにバグはつきもの。しかし，バグ取りのために費される労力は，莫大なものです。本書は，そのような労力を少しでも減らせればという考えから作られました。サンプルリストを豊富に掲載し，なぜエラーが起こるのか，バグを取るにはどうしたらよいのかを詳細に説明，さらに，エラーを出しにくくするためのプログラミングテクニックもあわせて紹介しています。

各A5判　208ページ　定価1,600円(〒300円)

FM編
〈FM-7/NEW7/77/77AV〉

滝本真澄・小笠原佳人　共著

めざめた人のプログラミング入門

おはようBASIC

FM全機種対応

Oh!FMで人気を博した同名の連載に，力試しのためのEXERCISEなどを随所に散りばめて、お茶めな問題集の要素をプラスすると，ユニークなプログラミング入門書ができました。読者は、自分の"学力"を気にすることなく，段階的にプログラミングの基本が学べるしかけになっています。単に"理解"するだけではなく，"作れる"自信をもつための，必要にして十分なエッセンスを６週間コースのカリキュラムのなかで身に付けてください。

木下淳博　著

B5判　228ページ
定価2,000円
(〒300円)

実践プログラミングのなかで，さりげなく語られる"BASIC"，"構造化"，そして"プログラミングの考え方"は，甘口風でありながら興味深いものを感じさせてくれるでしょう。
初めての人，挫折した人はもちろん，分かっているつもりの人ももう一度腕試しのつもりでEXERCISEに挑戦されることをお薦めします。

発行・問い合わせ先

日本ソフトバンク出版部

〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

好評発売中!!

Beepポケットシリーズ3

最強力1M(メガ)ゲーム3本をまとめて1冊に！
人気ゲームの攻略をマスターしよう！

Beep ポケットシリーズ 3

セガ マークIII用

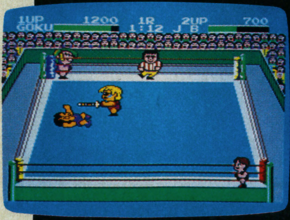
ファンタジーゾーン
北斗の拳
極悪同盟ダンプ松本

定価480円 B6判

オールカラー 88ページ

グラフィックの素晴らしさに目を奪(うば)われると、やられちまうゾ!!

ケンシロウ、今だ、技(わざ)を決めろ！



キミははたして
フォールを奪えるか！

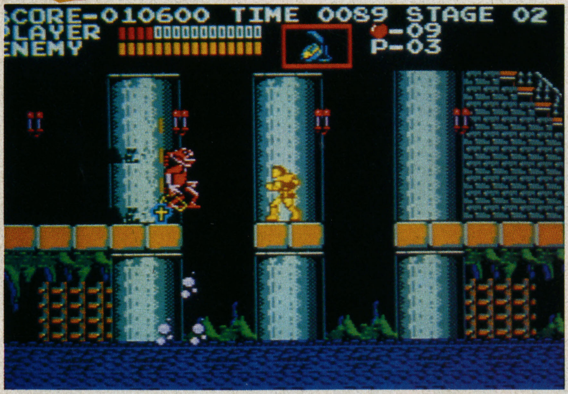
SOFT BANK ㈱日本ソフトバンク
出版事業部 ☎03・261・4095

緊急レポート

悪魔城ドラキュラ

ファミリーコンピュータ
コナミ　文／モアイ

コナミの超新作ディスクゲームをいち早く紹介だ。



▶敵はどこから来るか……、緊張の連続だ。

さすがコナミ

いよいよコナミから、ファミコンディスク用ゲームが発売されることになった。最近のゲームには珍しく、とてもスリリングなシチュエーションで、グラフィックもよい。ディスクの特色も十分に生かした、リアルなアドベンチャー・ホラーゲームに仕上がっているぞ。

ドラキュラ伝説再び

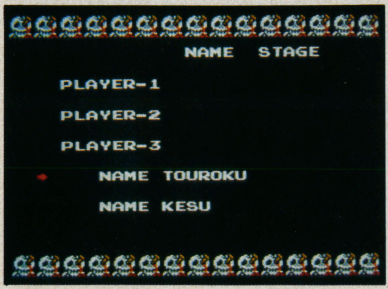
1876年のトランシルバニア地方での出来事。100年まえに葬ったはずのドラキュラ伯爵が、突然目覚めてしまったのだ。人々は恐怖にふるえた……。

キミは、この物語の主人公シモン・ベルモンドとなって、ドラキュラ伯爵の住む悪魔城に乗りこむのだ。

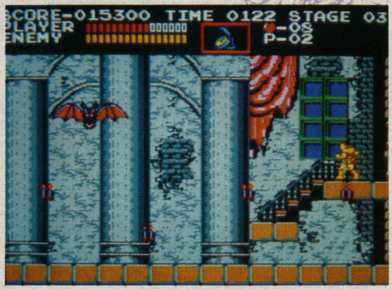
城には、ドラキュラのほか、モンスターが各ステージ(全18ステージ)にいっぱい。ムチや、部屋に隠されているアイテムで、敵を攻撃しなければならない。アイテムは、敵を倒したときに出てくるハートの数だけ使えるんだ。時間内に1ブロック(3ステージ)をクリアしないと、アウトだぞ！

▶絶妙の色使いで雰囲気最高。

▶武器はムチだけだ。



▶ディスクだから名前登録も可。



ゲームの美学だ!
まいったか!

BIGAKU［**美学**］美の本質や原理を研究する学問.
BEEP［**bi:p**］ **n.1** ビーッという発信音，警笛.
2 コンピュータゲーム情報誌.
BEEPER［**bi:pər**］ **n.1** ビーッという信号を発する人. **2** 雑誌**BEEP**を愛読する人（転じて，ゲームゴコロわくわくの美的ゲーマー）.

いったい、いつからだ、ゲーム・イコール・点数かせぎや必勝法になっちまったのは!? ったくもう、怒ってるんだぞ！——そんな世のなか背を向けて、㊵印が街を行く。遊びゴコロ胸いっぱいきょうからオイラも美学派だ！ そいじゃあいってみっか、美的プレイのおもしろワンダーランドだぞ!!

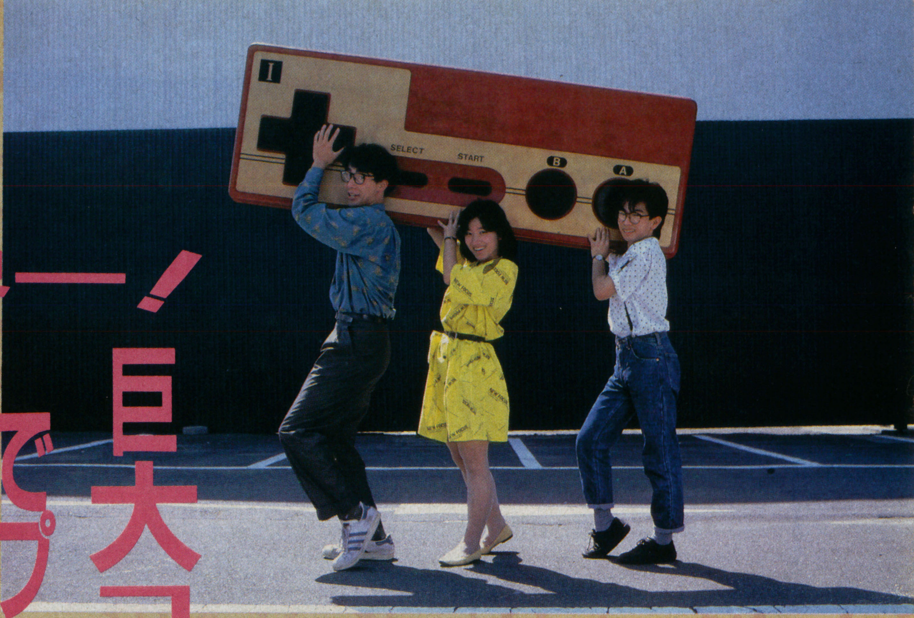
■大きいことは美しい!?

ファミリーコンピュータ　任天堂

世界一！巨大コントローラーでプレイ

文／ありがち

▲いよいよ、これからテストプレイ。心を1つにしてがんばろう！



▲「よっこらしょ」もち運びもひと苦労。

製作●武藤　久　モデル●大島弘子／ありがち／雅　カメラ●小阪和則　協力●ららぽーと船橋ショッピングセンター内お車の映画館（ドライブ・イン・シアター）"ららぽーとピット"

どうせやるなら世界一——。

ファミコンのコントローラーは1人で、しかも手で操作する——これがあたりまえだけど、もしバカでかいコントローラーを作ったら、どんなことになるのだろう。

操作は1人ではムリだろう。2人、いや3人必要かな。Aボタンに1人、Bボタンに1人、✚ボタンに1人の計3名。だとすると、操作のタイミングがとても難しいはずだ。チームワークがよくなければ、すぐゲームオーバーになっちゃう。ボタンを押すのも、指1本ではとても無理。きっと全身を使うことになる。

みんなでワイワイやれば、ネクラなイメージなんて、すっとんじゃう！　巨大スクリーンを見ながら、巨大コントローラーでプレイ——マンガ「ゲームセンターあらし」でしか成しえなかった夢を、実現できないだろうか。

思いついたら実行それがBEEP魂

エジプトのピラミッド、万里の長城、はたまた戦艦大和といった、世界三大無用の長物(!?)に加わることになるかもしれない、この巨大コントローラー。BEEPは歴史の笑いものになるのか、あるいは英雄として名を留めるのか……。

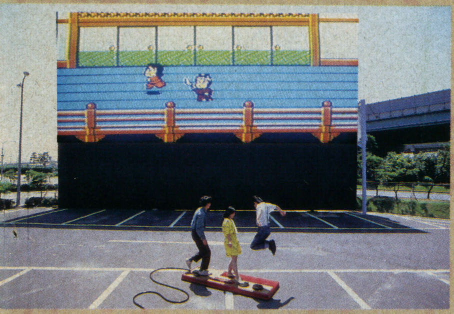
ええい、ままよ、作ってしまえ。ロマンを求めるゲーマーの美学を実現させようではないか。

夢はさっそく、設計から製作に移された。長さ2メートル、幅70センチ、高さ17センチの、世界一のコントローラーは、本職のアーティストの手によって、きわめて精巧に作られた。寝食も忘れて製作日数20日、総工費なんと100万円、はかからなかったが……。

ボタンの部分にはスポンジを入れて、フィーリングよく押せるようにした。可動幅がある程度大きいので、スプリング付きのマイクロスイッチを使用して、押したときの遊びを加えたのがミソだ。

ついに完成し、朝日に照らしだされた大コントローラーは、金色の部分がいっそうみごとに輝き、スタッフ一同、感涙にむせんだ。

さて、いよいよテストプレイだ。この日のために十分休養をとってきたボクたち3人は、さっそくプレイに入った。選んだゲームは、スーパーマリオブラザーズ2。ボタンを押すのも、ひと苦労。予想どおり、3人でプレイするのも、なかなか呼吸があわず難しい。ノコノコぐらいは飛びこえられるのだが、幅の広い谷などは、どうしてもつらい。このゲームの場合、Aボタンのジャンプのタイミングが難しいようだ。それでも3人で声をかけあいながらワイワイやっているうちに、だんだんチームワークが身についてきた。



▲「ホラ、Aボタンを押して」「ちがうよ、左、左」

やっぱり操作が難しい。でも……

今回はスーパーマリオ2のほかに、数本のソフトでプレイしてみたが、いずれも予想以上に難しくて、スコアも伸びなかった。練習をもっともっと積まなければ、先へは進めそうもない。

ボクたち3人は、「今度こそ」と固く手をとりあい、心に誓ったのだった。巨大コントローラーを通じて、1つの友情で結ばれた3人がとびはねる様は、きっと美しかったにちがいない。

初秋の風がぐったりした体を包むとき、1人がポツリと言った、「美学すんのも、疲れるなあ……」

▶「なんで、これが美学なんだよッ……」

▲操作はとてもムズかった……。

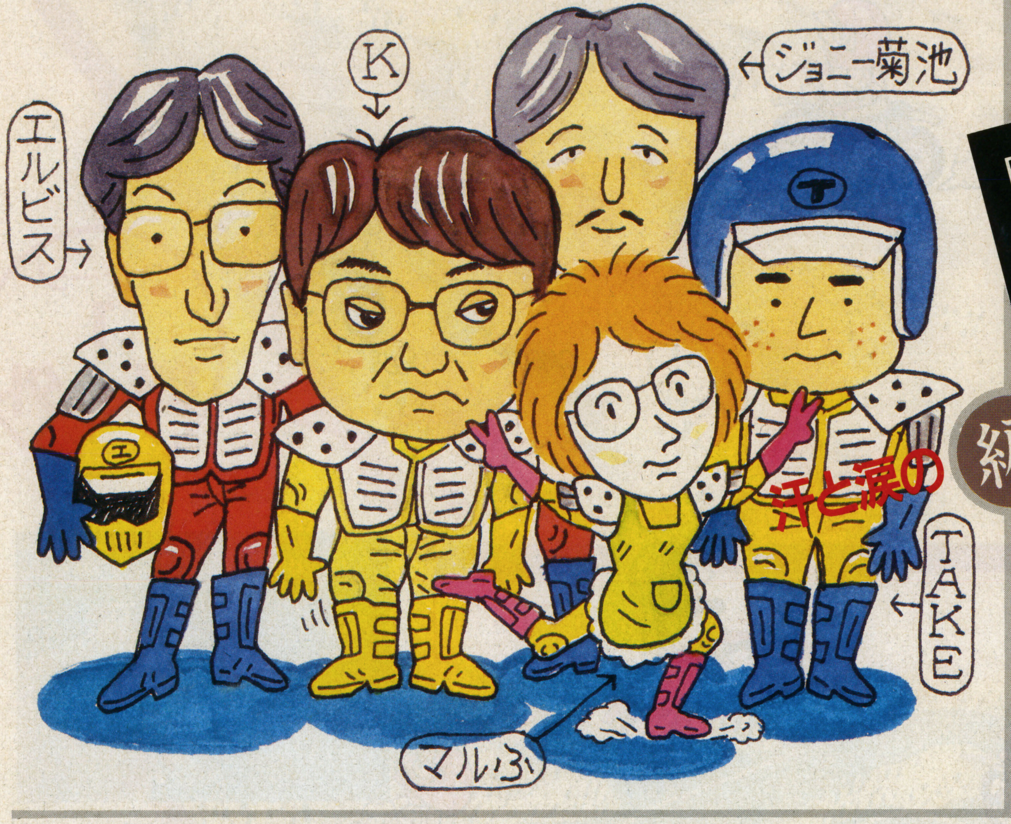
ゲームの美学だ! まいったか!

泥まみれの美学

日ごろ運動不足ぎみの編集者が、泥まみれのエンデューロレースに初挑戦。さて、そのゆくえは……。

エンデューロレーサー 汗と涙の編

文／エルビス一太郎



BEEPと書籍部の特異人間、いやはやどういうレース展開になることか。先が楽しみ?

永く苦しいレースが始まった。ゴールを目指してアクセル全開。

エントリーメンバーはだれだ?

スタート1分前と掲示された。各マシンがエンジンをレーシングすると、エンデューロレースへの興奮がなおいっそう高まる。

ゼッケン1はBEEP編集室のTAKEだ。BEEPでの寡黙な編集者として知られるが、バイクに乗せるとなかなかうるさい。ゼッケン2は、BEEPのハリキリ少女ⓕだ。今バイクに、猛烈に狂っている。ゼッケン3は、運動神経よりも顔面神経のほうが発達しているという編集後記でおなじみのKだ。ゼッケン4はジョニー菊池。バンクの書籍部編集者で髭がトレードマーク。正統派ライダーを自称するも、今ひとつ。ゼッケン5はエルビス。バンク書籍部のカッ飛び少年、ただアクセル全開のみ。という5台が出走する。

スタート!!GO!!ダッシュ!!

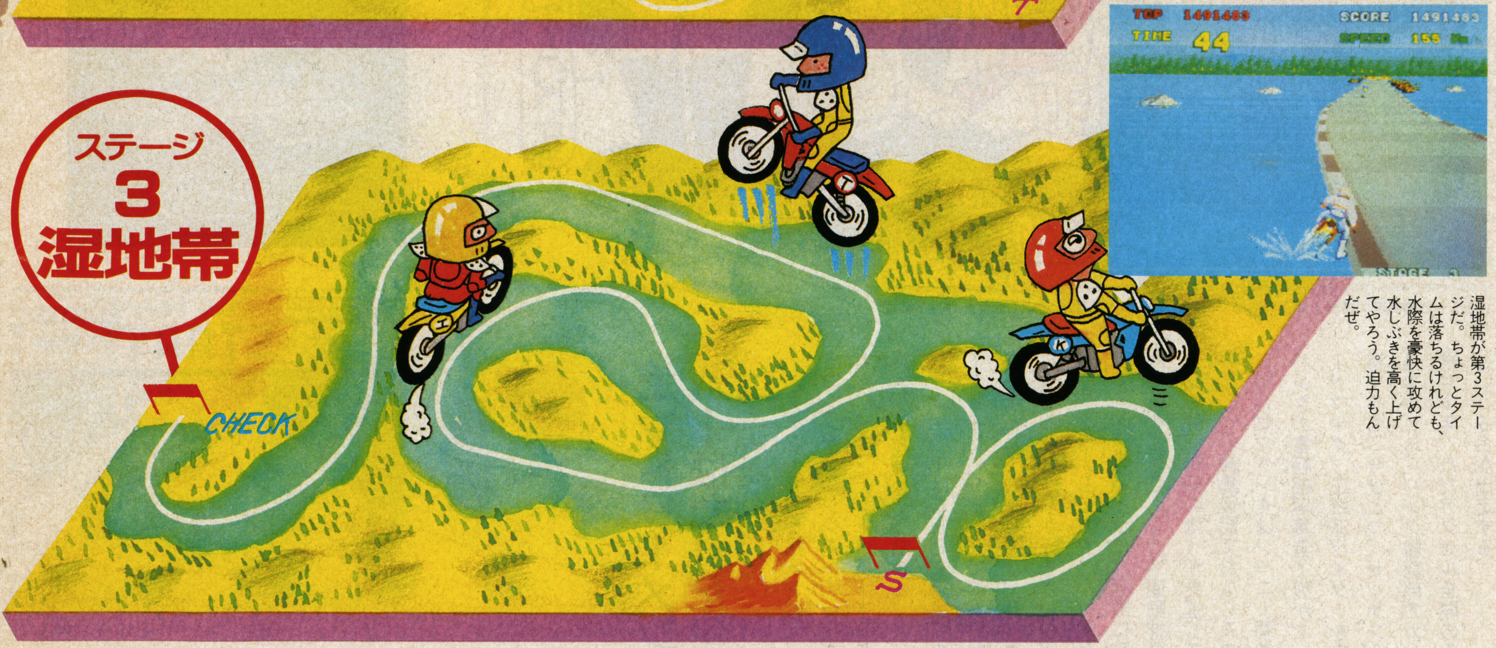
カウントダウンが始まった。図太い4サイクルの排気音、カン高い2サイクル特有の排気音が耳をつんざく。10、9……1、スタート。アクセル全開。全車スタート。各自それぞれのラインを取ったかにみえた。が、Kはバランスを崩して出遅れた。体重をフロントに、前輪の浮き上がりを防がなかったため、もう少しで転倒するところだ。

ともかく全車スタート。第1ステージは郊外シーンだ。まずトップはTAKE。少し遅れてジョニー、ⓕ、エルビスとここまではダンゴ。だいぶ離されてKが追う。

郊外シーンでは、コースの先読みをし、ストレートでスピードに乗ることが大切だ。ほどなくジャンプポイントがある。手前からウイリー。スタンディングしてガバッとアクセル全開、ハンドルを速やかに引こう。そのまま、ジャンプ。後輪から着地する。着地地点あたりには岩が転がっている。危険なジャンプだ。前もってラインをしっかり決めておかないと接触、転倒となる。TAKEはクリア。ⓕは速度を落として安全クリア。エルビス、がむしゃらにジャンプでクリアしたものの、大きくテールが流れて体勢を崩す。Kはジャンプせずに木立の際からうまくジャンピングポイントをすり抜けた。でも速度

エンデューローレーサー 4ステージまでの紹介

第1ステージは結構テクが必要だ。先を読んだジャンプでブッ飛ばせ。このステージが楽にクリアできればなかなか見こみがあるぞ。



湿地帯が第3ステージだ。ちょっとタイムは落ちるけれども、水際を豪快に攻めて水しぶきを高く上げてやろう。迫力もんだぜ。

は落ちる。コースにもどってアクセル全開。ジャンピングポイントが続く。コーナーをハイスピードで抜けよう。コーナリングはリーン・アウト、車体をめいっぱい寝かしこんでいこう。できたらカウンターステアを決める。スピードを殺さずにコーナーを抜けられる。アクセル全開。もうチェックポイントだ。

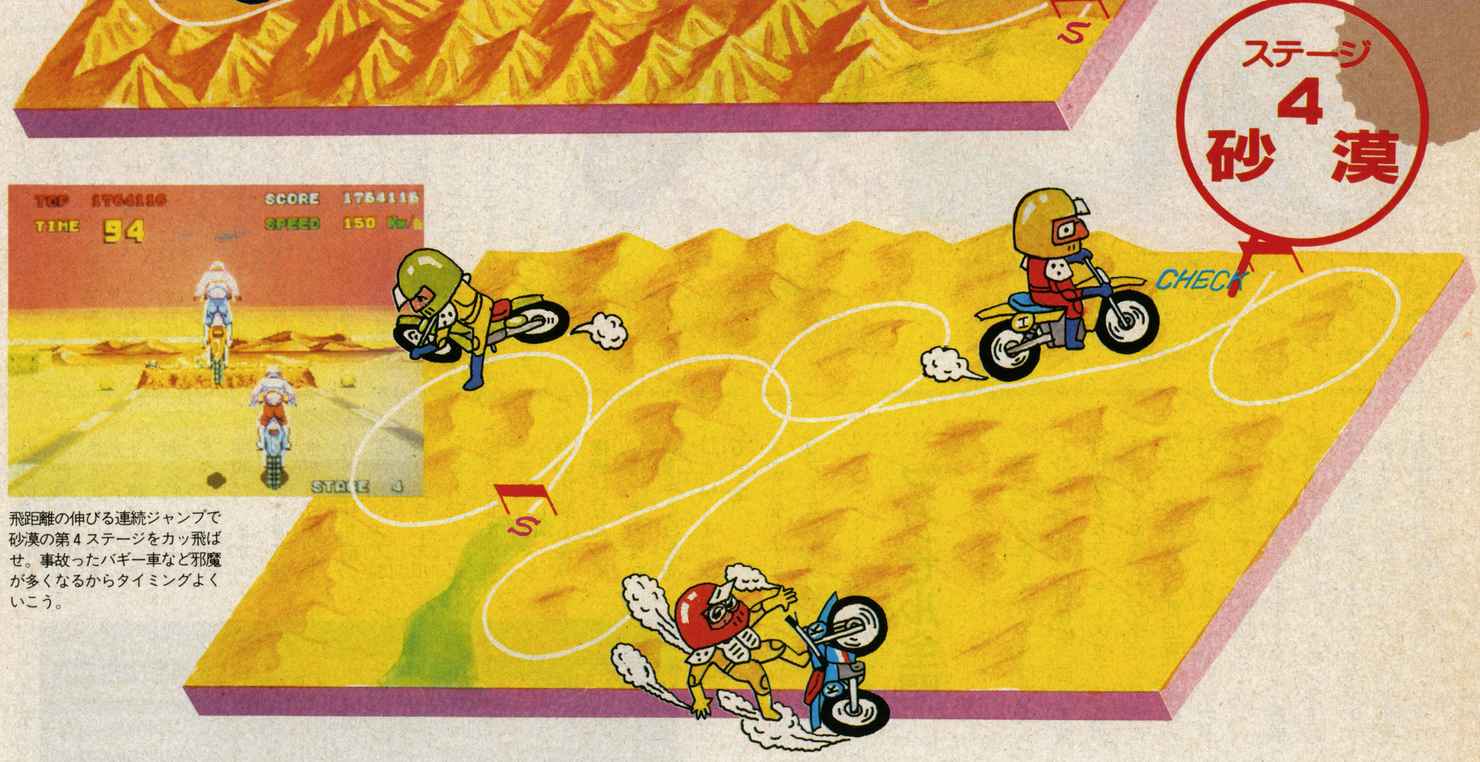
第2ステージは山岳シーン。アクセルワークに気を使おう。なんといってもコーナリングはマシンの確実なコントロールが肝心だ。カウンターステアは大胆に決め、ブラインドコーナーではスローイン・ファーストアウトを忠実に。

コーナーの出入口は、だいたい荒れている。どんな状況でも対応できるようにアクセルグリップは軽く握っておくのが基本だ。第2ステージもジャンプポイントの先には岩がある。連続ジャンプで軽く飛び越そう。この山岳シーンからバギー車などの並走車が多くなる。タイミングよく追い抜こう。

ジャンプを軽快に決めているTAKE。ジョニーはジャンプはこなすのだが、ライン取りがイマイチ。エルビス、ウイリーしっぱなし。ⓢも小柄な体に似合わず高速コーナーでカウンターステアを決める。Kは一時の遅れを取りもどし、最後尾から全車を脅かそうと懸命だ。Kのゴーグルからは汗が流れ出ている。それもほこりが混じって泥水のようだ。ゴーグルがくもると危ない。視界を奪われたら即、転倒だ。早くも第2ステージのチェックポイントへ。全車通過。

ゲームの美学だ！
まいったか！

この第2ステージから障害物の他に先行車のバギー車やバイク多くなる。タイミングをとらえて一気にブチ抜こう。ライン取りに注意。



飛距離の伸びる連続ジャンプで砂漠の第4ステージをカッ飛ばせ。事故ったバギー車など邪魔が多くなるからタイミングよくいこう。

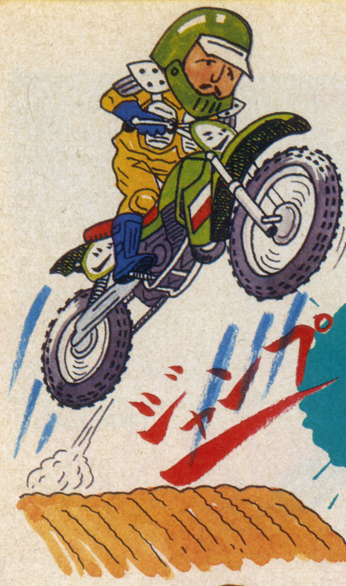
湿地帯を爆走だ

各車、調子は良好。第3ステージは湿地帯シーンだ。ジャンプとカウンターステアのシーンといってもいい。コースがいたるところで冠水しているので、思い切りよくジャンプしよう。水際を大胆に倒しこむと、水しぶきが上がり、なかなか豪快に決まる。ジャンプのときは前輪を急に下げてはいけない。前輪から突っ込むように着地すれば、それだけで転倒・リタイアとなる。フロントアップに徹しよう。水溜りを疾走するため、各車泥だらけとなっている。

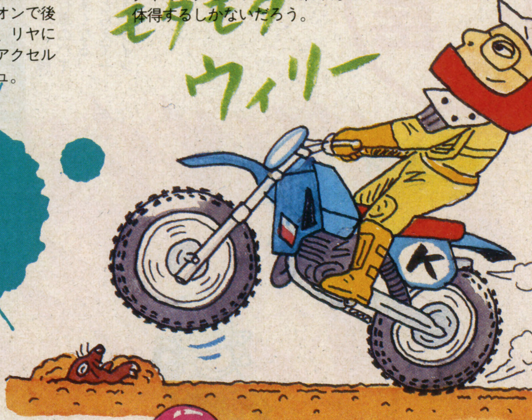
TAKE、ハイペースをキープ、エルビス、その後に続く。ⓕが順位を上げた。ジョニーは年のせいか、かなりペースが落ちた。Kはそのジョニーをまさに捉えるところ。Kがウイリーで抜きにかかる。だが並走するバギー車が邪魔をしてタイミングをつかめない。ジョニーも車輪ひとつぶんコーナーに先に突っこみ、ブロックして抜かせない。ⓕ、前2車のペースダウンでトップを奪った。Kもようやく、ジョニーをパス。

第3ステージまで進んでくると、各車疲労が見えてきた。ライダーはみな、汗と泥をまとっているようだ。マシンもエンデューロ仕様とはいえ、水温、油温は上がり、クラッチの切れも鈍くなってくる。いよいよエンデューロレースはこれから佳境に入っていく。

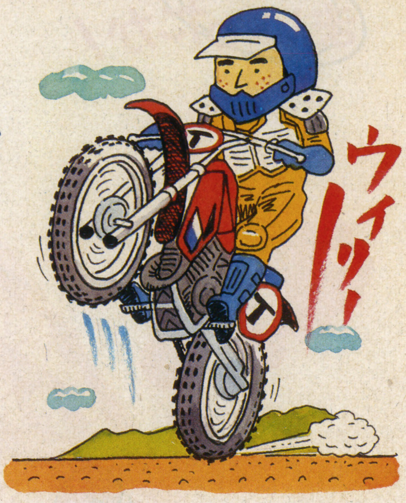
ブッチギリテクはこれだ!!



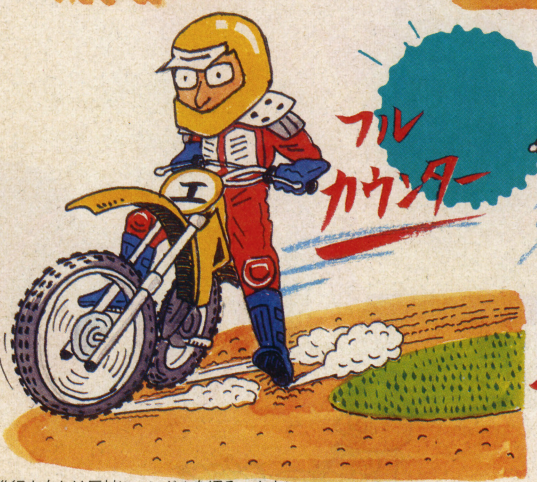
スピードを殺さずにジャンピングポイントの手前で腰を上げる。ジャンプと同時にアクセルオフ、腰を後ろに引く。アクセルオンで後輪から着地し、リヤに体重をかけてアクセル全開でダッシュ。

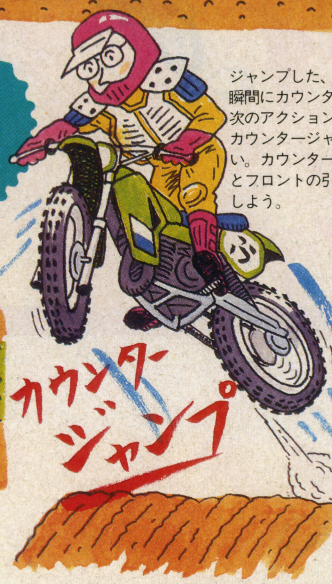


無理やりアクセルをガバッと開けてもウイリーはできない。腕力だけでハンドルを強引に引いてもモタツクだけだ。フロントアップのタイミングとバランスの取り方は体得するしかないだろう。



ギアはローかセカンドにして、いったん体重をフロントにかける。その反発力の戻りと同時にアクセルを開き、ハンドルを引き上げ、体重を後ろに移す。あとはアクセルコントロール次第だ。





ジャンプした、そのテイクオフの瞬間にカウンターステアをあて、次のアクションの準備をするのがカウンタージャンプだ。難度が高い。カウンターステアの当て過ぎとフロントの引き上げすぎに注意しよう。

進行方向とは反対にハンドルを切る、カウンターステアをさらに派手に決めるのならば、フルカウンターをマスターしよう。カウンターステアを軽くこなせるようになれば自然とフルカウンターになっている。

砂漠シーンが第4ステージだ。ヘアピンコーナーなどRが小さいところではハイテクも要求される。並走するバギー車、バイクも数多くなってきた。ブチ抜きのポイントも限られてくる。ジャンピングポイントではかなりハイスピードでジャンプし、そのままウイリーで次のジャンプポイントをクリアしよう。コースアウトぎりぎりでのカウンターステアは痛快ともいえるほど砂塵を巻き上げる。コーナーではテールスライドがいい。カウンターステアをオーバー気味にあてて、アクセルオンで後部を外側に流すのだ。

砂漠での走りはキツい。炎天下ではマシンの耐久性よりもライダーの体力が問題だ。まず㋫がバテてきて順位を下げた。TAKE持ち前の底力でトップに返り咲き、エルビスも続く。Kは㋫と並走状態。ジョニーはマシンの不調もあり、後続に甘んじている。そのなか、沿道へと目を向ければ、ギャラリーが声援を送っている。

まもなくチェックポイント通過。ラストステージだ。

アクセル全開

ラストの第5ステージは海浜シーンだ。素晴らしい景色。思わず波打ち際をカウンターステアで攻めてみたくなる。だがタイムロスになってしまうから要注意。先行のバギー車、バイクとも多い。チャンスを逃さずにブチ抜こう。

いい加減ここまでくると、各車疲労の色は隠せない。カウンターステアを当てるのもなかなかシンドクなる。まずクラッチレバーを握る左手の力が弱くなる。コースの凹凸を拾うショックに耐え難くなる。ウェアを通して汗が吹き出てくる。泥がヘルメットの中にまで入りこむ。もう汗と泥がライダーのウェアとなっている。

TAKEなかなかしぶとくトップを堅持しているが、エルビスの猛追に苦しめられている。㋫も調子を取り戻してきた。ジョニーとKは激しいバトル。ついに最終コーナーを各車がダンゴ状態で抜け出てきた。ゴール直前、エルビスがTAKEをかわした。後はそのままなだれこんだ。

ゴールは過ぎた。だがアクセルはまだオンのまま。過酷なレースはとりあえず終わった。疲労感は脱力感に変わる。アクセルをオフにする。ストップ。ひと息つく。汗と泥に魅入られた者たちには、早くも次のレースへの準備が始まる。

ゴール。永く苦しかったものの、自己タイム短縮へ再度挑戦だ。

ゲームの美学だ！
まいったか！

エンディングの美学
終わりよければ、すべてよし!?

文／たけじゅん　ILLUST/O.MURATA

終わったときの満足感こそが、エンディングの美学。優良ソフトこそ終わりも感動を呼ぶ。

エンディング、それはゲームの勝者のみが見ることのできる美。エンディング、それはどんな美しい画面よりも感動するもの。そう、エンディングこそが最高の美学なのである。昔のえらい人が言った。「終わりよければ、すべてよし」。この言葉もエンディングを語るにふさわしいものであろう。

諸君もこんな経験があるのではないだろうか？ 指にマメをつくり、親ににらまれながら、やっとたどりついたエンディング。しかし、その苦労をバカにするかのようなチャチなエンディングが……。

このときのくやしさは、最後の一口のアイスクリームを落としてしまったくらい悔いるものではないだろうか。このように、エンディングに手を抜いたゲームがどんなにつまらないものかを肝に銘じてほしい。以上のような苦い経験をした諸君の、すさんだ気持ちをすこしでも救おうと、後世語りつがれるであろうエンディング（おおげさ！）を集めて紹介する。

本来なら、動いている画面をお目にかけたいのだが、静止画で我慢してもらいたい。

やはり、エンディングに力を入れているのはRPG、アドベンチャーだ。これらには明確に終わりが存在するからだ。ただし、エンディングで解法がわかるようなものは、紹介をしなかった。

いかに長時間プレイさせ、いかに感動させるエンディングを作るかという問題の中で、最近マルチエンディングという、ゲームを何回もプレイさせる目的のアイデアが生まれている。

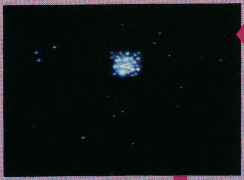
これは、数種類のエンディングが用意されているもので、一回やれば2度とプレイしないといわれる、RPGや、アドベンチャーゲームを、何度もプレイさせるという画期的なものなんだ。

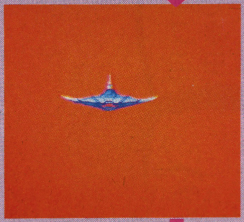
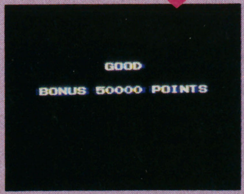
このように、今やエンディングはゲームには必要不可欠な要素として、その地位を確立している。そんな意味を含めて、これから製作者側はエンディングを重視しなければならないだろう。

感動するエンディングを求めて、これから激しい戦いが繰りひろげられそうだ。がんばれ！ソフトハウス！

グラディウス
MSX　コナミ

危機一髪で脱出！という、よくあるパターンのエンディングだが、何度見ても手に汗にぎってしまうんだなあ。この画面見たさに指がマヒする人も多いはず。



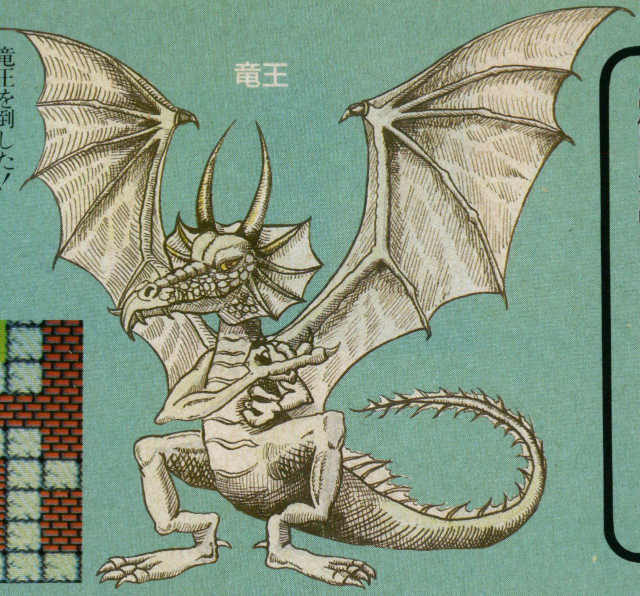
北斗の拳
セガマークIII　セガ

「我が生涯に一片の悔いなし」。この名言がエンディングに使われたのは感動もの。原作どおりで美を感じる。この後、ユリアを抱いてケンシロウは、荒野へ去っていくのだ。

ドラゴンクエスト

ファミリーコンピュータ　エニックス

ただゲームが終わったという感じでなく、竜王を倒した後にもストーリーがある。「私がこの国を救ったのだ」と思わせてしまうところが憎い。しかも2作目が出そうな気配も感じる。

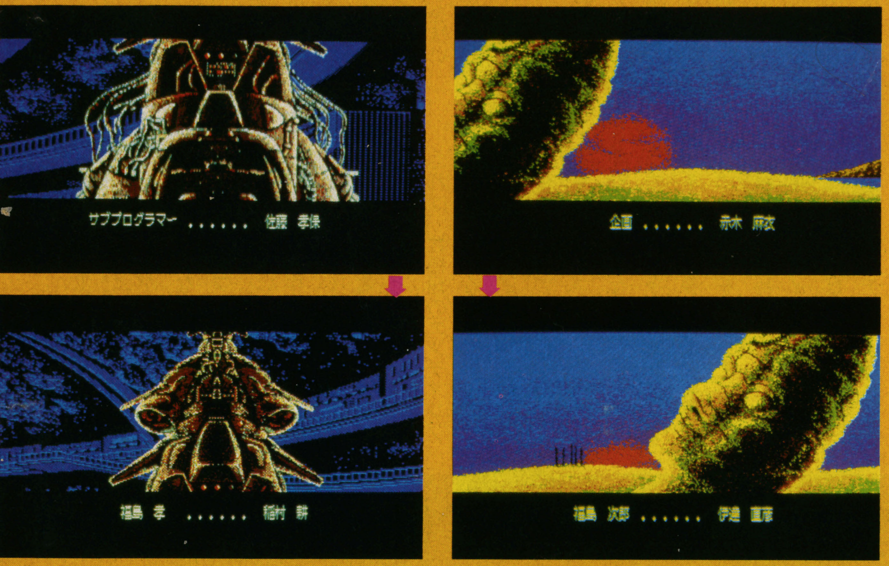


竜王を倒した！
そして光の玉を竜王の手からとりもどした。
あなたが光の玉をかざすと、まばゆいばかりの光があふれだす……。
この国に平和がもどったのだ。
おお！　×××（自分の名前）！

ファイナルゾーン—ウルフ—

PC-88SR/FR/MR/TR　日本テレネット

マルチエンディングはすごい。しかも非常に美しいグラフィックが、縦横同時スクロールするとは……。3パターンのエンディングに注目してもらいたい。

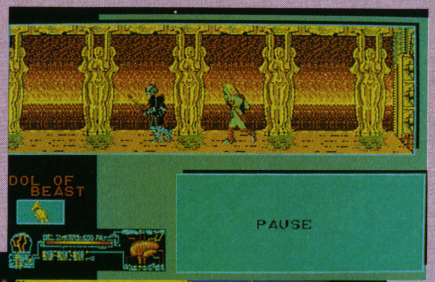


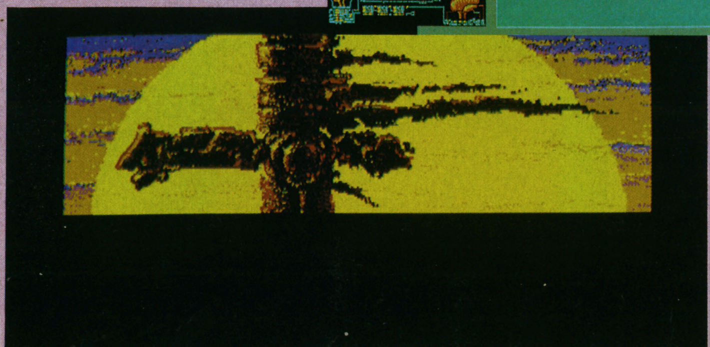
パターン2　パターン1

レリクス

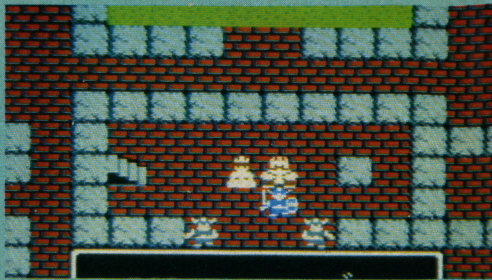
PC-98、88シリーズ、MSX　ボーステック

オープニングで水中からドワーッと出てきた建物の謎が、エンディングでやっとわかるのだ。この写真のあとで、レリクスの歴史が文字になって現れてくる。それによると、このシナリオは、ほんの序章にすぎなかったことがわかる。





ゲームの美学だ！
まいったか！



すべては古いいいつたえのままであった。

王「すなわち、そなたこそは勇者ロトの血を引く者！ そなたこそ世界を治めるにふさわしいおかたなのじゃ！

わしにかわって、この国を治めてくれるかな？」

×「いいえ。私の治める国があるのなら、それは私自身で探したいのです」

これ以降のメッセージは、お姫様を助け出さないと出てこないからね。

ローラ「待ってくださいませ！ そのあなたの旅に、ローラもお供しとうございます。このローラもつれていってくださいますわね？」

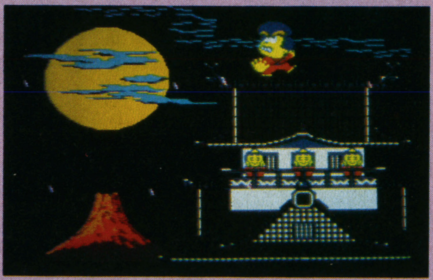
…………。

「うれしゅうございます。ぽっ」

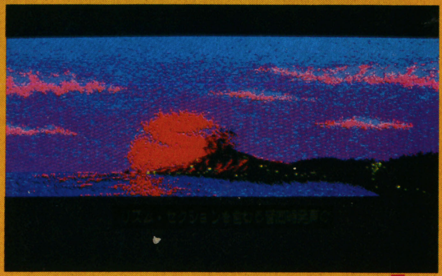
×××のあらたな旅が始まる。

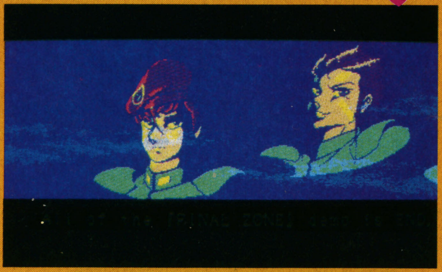
がんばれゴエモン！ からくり道中

ファミリーコンピュータ　コナミ



ゴエモンの顔が七変化しての派手なエンディングは最高!! これを見てると、つい目がよって、口が曲がって、じょうだんじゃないよポーズが……。





パターン3

カラテカ

ファミリーコンピュータ　ソフトプロ

カラテカのエンディングは、アップル版よりちょっぴり手を抜いてしまっているようだ。せっかくマリコを助けても、うれしさ半減！ってかんじだかな。

アメリカントラック

PC-88、98、60、66シリーズ／X1シリーズ／FM-シリーズ／MSX　日本テレネット

昔は、このエンディングもすごいと思っていたけど、時代の流れとともに地味に見えてきてしまった。エンディングも手を抜けない時代になってきたからね。

散り際の美学

GAME OVERに哀愁が…

文／SAY

隠れの時代は終わり!?

「ちぇ、またやられた～」なんていって空をあおいでいる君。君だよ、ほれ。なに？ ハイスコアが出なかったって？ 隠れキャラが全部出せなかったって？ まだそんなこと言ってるのかい？ ダメダメ、そればかりがゲームだと思ってちゃあいけない。

ゲームにはストーリーがある。最近のゲームには、ほとんどといってよいくらいにネ。なぜって、ただやみくもにゲームをやる時代は終わったってこと。ここらへんをよく考えてみよう。

ゲームの本質は与えられたものをなくさないこと。これは全ゲームに共通している普遍的なテーマ（ちょっと難しいかな？）なんだ。つまり、自分＝プレイヤーがあやつるキャラクターを爆発させないようにするとか死なないようにするとか、とにかくなくさないようにするのがゲームなんだ。しかし、ここで忘れてはいけないもう一つの原理が存在している。つまり、「形あるものいつか壊れ、生あるものいつか死す」だ。これはゲームが生まれる以前からある、神様が決めた、本当に普遍的なものなんだ。これは、ゲームをやるうえでもさけられない事実だからね。ゲーム中のキャラもまったく同じと言っていいだろう。ゲームが始まった途端にゲームオーバーはかならず来るし、生まれたキャラは最後には絶対消滅してしまう。○×名人にだって、これはさけられないのだ。でも、考えてみてごらん、ゲームオーバーがあるから頑張ってしまうのも事実でしょう？ ゲームオーバーがなければハイスコアも存在し得ないわけだからネ。

キャラにも人生がある！

そこで、そんなゲームをやるときの活力の源を考えれば、やっぱりゲームオーバーじゃないかな、なんて思ってしまう。

だから、キャラがやられたときに「わーん、やられた！」なんていって目をそむけたり、コントローラーをほっぽり出したりしないで厳粛にキャラの死を見つめてこそ真のゲームプレイヤーであるといえるのだ。

キャラクターの死ほどゲームの中で悲しいことはないよネ。でも、さっきもいったように、いつかは絶対に死んでしまうんだ。だから、その死から目をそむけては絶対にいけない。キャラの死の場面、自分の持っている、知っているゲームの全部を思い出せるかな？ ボンバーマンはコッパミジンになるし、マリオは両手をあげて、初めてプレイヤーのほうを見てくれる。そんな場面をよくおぼえておけば、「マリオをそんなめに合わせたくないから頑張っちゃおう！」なんて気にもなると思うよ。とくに人間的なキャラに関しては共通しているんじゃないかな？

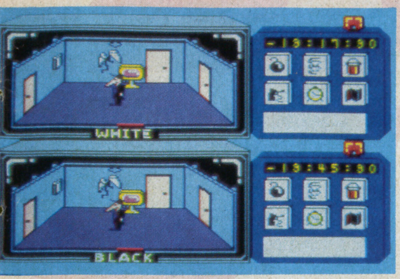
散り際の美学は、キャラの死を十分に認めてあげたうえで、ゲーム中のキャラの人生を目一杯楽しくしてあげることじゃないかな？ そうすれば、おのずとテクニックとハイスコアが残るハズだし、それがキャラといっしょにすごした君の人生の輝きになると思うよ。おおげさなことではなくて、本当のことだと思う。

君のゲーム人生に、幸多きことを祈る。

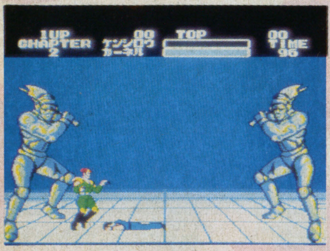
無敵だったらおもしろくない。死ぬからこそ、ゲームに燃えることができるのだ。

セガ

●スパイVSスパイ



▲こうなっても、当局は関知してくれないゾ!!


●北斗の拳

▲オレはもう、死んでいる…

パソコン

●妖怪探偵ちまちま（ボーステック）

▼妖怪も、死んでしまうのだ。こわっ!!

●ザ・キャッスル（アスキー）

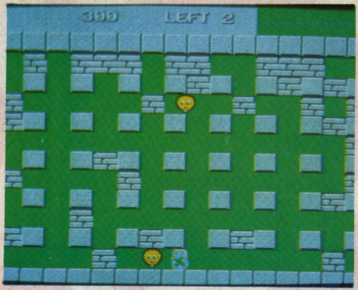
▼これが本当の「きゃ」する!? ウソウソ。

ゲームの美学だ！
まいったか！

ファミリーコンピュータ

●ボンバーマン
（ハドソン）

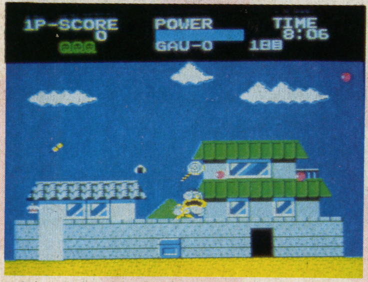
▼爆弾男が爆発男になる瞬間。まさに木葉微塵！



●ペンギンくんWARS
（アスキー）

▲本当に痛そうなペンギン君。頑張らなくっちゃ！

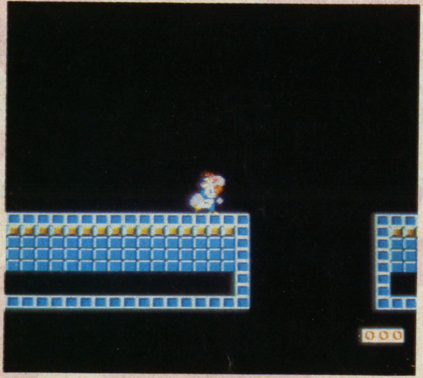
●オバQのワンワンパニック
（バンダイ）



▲Qちゃんも死ぬなんて、知ってました？

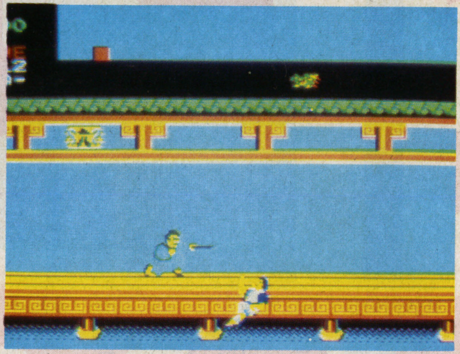
●テグザー
（スクウェア）

▼変身もハデだけど、最期もハデだなあ。



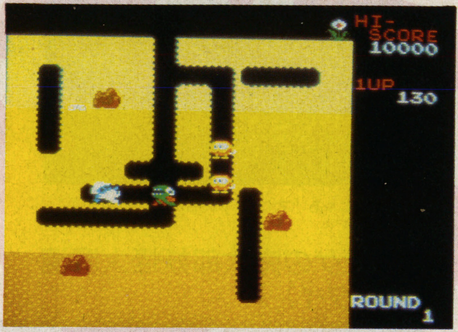
●スパルタンX
（任天堂）

▼「わぉっ！」っていう声が、じつにリアルでした。



●ディグダグ
（ナムコ）©（株）ナムコ

▼やられたモンスターの痛みを知る瞬間だ！

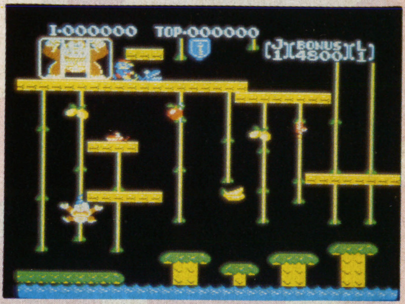


●フロントライン
（タイトー）

▲エビゾリが、見る者の涙をさそう。

さあ思い出してみよう！
散り際に
美と歴史が見えるはず

●ドンキーコングJr.
（任天堂）



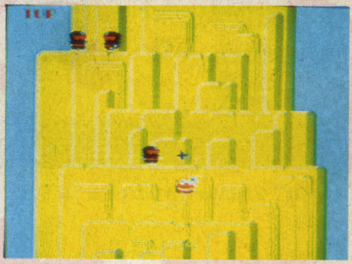
▲わーん、お父ちゃ～ん！　死にたくないよ～っ。

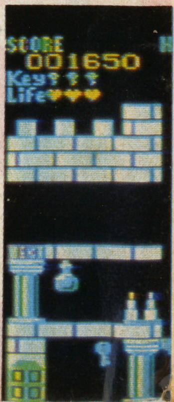
●アーバンチャンピオン
（任天堂）

▼みごとな後方宙返り！じゃなくて…

●忍者くん
（ジャレコ）

▼はらほろひりふれほろろろ～ん。バイチャ！





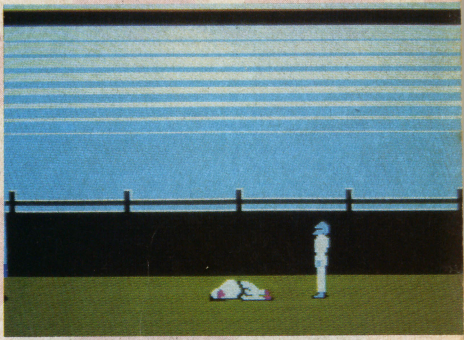
●スーパーチャイニーズ
(ナムコ) ©(株)ナムコ

▲いつものヘッドスライディング！ 決め!?

●影の伝説
(タイトー)

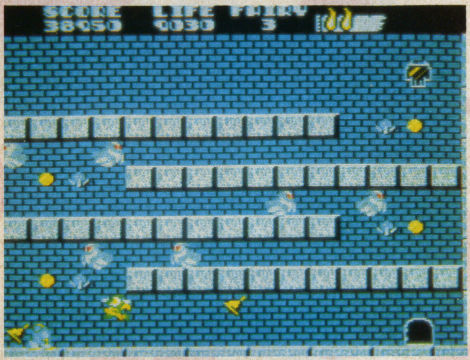
▲羽は影ではありません。トホホホ。

●カラテカ
(ソフトプロ)



▲ツウはマグロと呼ぶ。マグロにならないよう。

●ソロモンの鍵
(テクモ)



▲うわぁ〜い、やられちまったヨ〜ン！

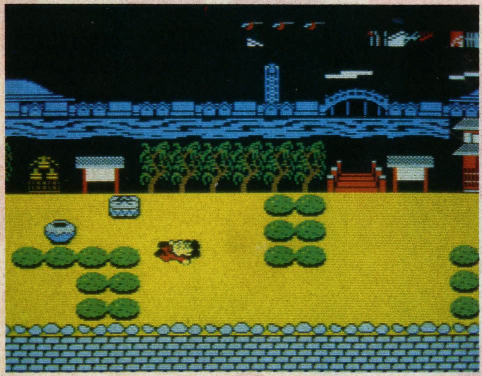
●マイティ ボンジャック
(テクモ)

▲これじゃあ「マイティ」の名がなくゼヨ！

●ハイドライドスペシャル
(TOEMI)

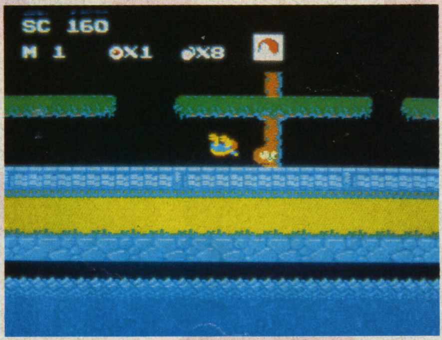
▲エーッ？ ここまで来たのになんで？

●がんばれゴエモン！からくり道中
(コナミ)



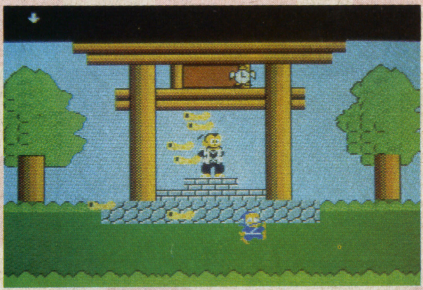
▲拙者は空を見るのが好きなのである。まっいいか？

●ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境
(バンダイ)



▲ゲゲ！ 体が宙に!? ゲタは軽いわけなのだ。

●忍者ハットリくん
(ハドソン)

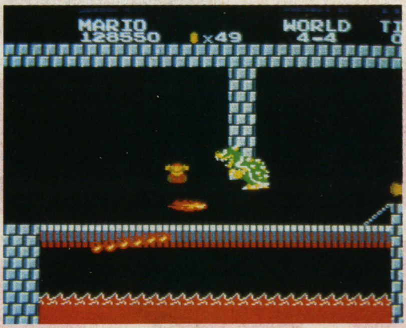


▲こればかりはハットリ君のハッタリも……。

●ワルキューレの冒険
(ナムコ)

▼無縁仏となって荒野に散った花一輪、てか？

●スーパーマリオブラザーズ2
(任天堂)



▲ほら、こっちを見てにらんでるゾ！ マリオに負けるな！

●謎の村雨城
(任天堂)

▼謎の輪っかがお尻の上に。ガスかいな？

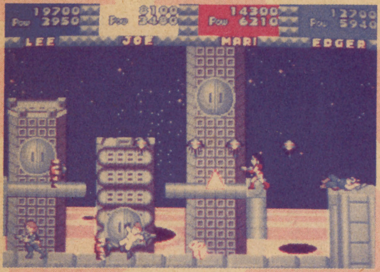
ゲームの美学だ！まいったか！

ビデオゲーム

●スペースハリアー
（セガ）

▲見事に顔面制動が決まった瞬間。なさけない。

●カルテット
（セガ）



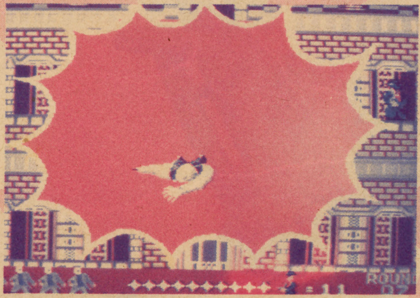
▲おまえの死は無駄にしないぜ。

●ガンスモーク
（カプコン）

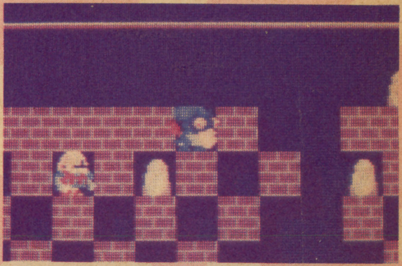
▼ヒエー、そ、それだけはごかんべんを～！

●シューティングマスター
（セガ）

▼バタン。うう、どうしていつもこうなんだろう。



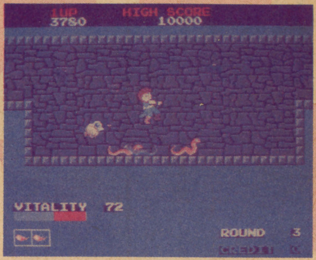
●ロードランナー
（アイレム）



▲まあ金塊集めの報いとでも言えましょうか。悲しい。

●ドラゴンバスター
（ナムコ） ©(株)ナムコ

▼うっ、このままでは、このままではいかんな～。



●魔界村
（カプコン）

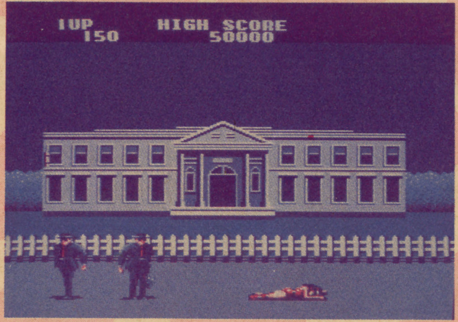
▼ほ～ら魔界転生。君も魔界のとりこなのだ。

●怒 IKARI
（SNK）

▼これぱっかりは、怒ってもしょうがない。

●フラッシュギャル
（セガ）

▼どうして地面はいつも私に冷たいの？



●キングオブボクサー
（ウッドプレイス）

▲お星様が一つ、二つ、三つ…意識が遠くなる。

B感覚でビンビンと

ソニックで感体験！

文／KAZ

プレイするだけでなく、ゲームにノ・ル。さらにズンズンのめりこむ。これこそ正統派BEEPERの生きる道。そんな雰囲気を高めるためには、どうしたらいいかな。

ゲームセンターをのぞくと、さまざまな工夫がこらされている。ケバケバしいネオン。騒々しい効果音などが、一種独特の世界を作りだしている。本気でゲームにノ・ルためには、それなりの環境が必要とされる。

ファミリーコンピュータの登場は、家庭での手軽なゲームプレイを可能にした。家庭用TVにつなぐだけで、美しい画面に素晴らしい効果音でゲーセンの気分に浸ることができるようになった。つまり、かんたんにAV（Audio Visual）が体験できるわけ。

しかし、この与えられた環境に満足しているだけでは、BEEPERの名が泣いてしまう。自分で工夫し、よりよい環境を生み出せば、ゲームのノ・リもちがってくる。

というわけで、ファミコンにボディソニックをつなぎ、AVにさらにB感覚（BONE CONDUCTION 骨伝導）を加えてみた。骨伝導というのは、耳に聞きとれないほど周波数の低い音を、体、とくに骨をとおして感じとることだ。これによって、低音の迫力はグーンとアップする。ボディソニックは、オーディオファニチャーとスピーカーシステムで臨場感を高めてくれる、もってこいのシステムなんだ。

ゲームの美学だ！
まいったか！

これがシステム

TV

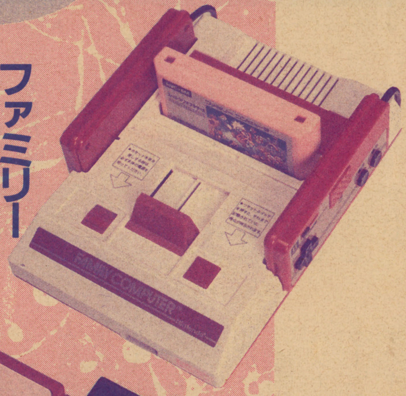
今回の主役はボディソニックだが、TVのビジュアル感覚も重要な要素だ。できるだけ大きな画面で、ゲームを楽しむほうがよい。また、ステレオ対応機でオーディオ出力がついていれば、ボディソニックとの接続もかんたんだ。

ボディ快

ゲームにノ・ル・ための環境を極めること——
これもぼくたちBEEPERの美学だ。
そこでボディソニック。

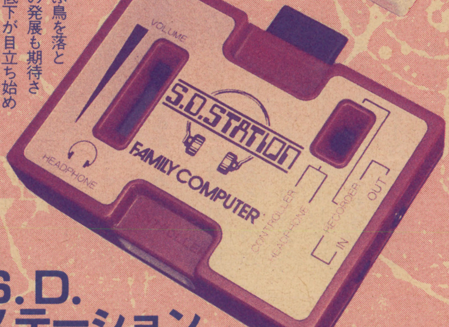
ボディソニック

今回のメダマ。骨伝導による迫力サウンドが楽しめる優れメカ。ここでは、オーディオファニチャーBSK-77、ステレオアンプBSA-77、スピーカーシステムBSP-77、それとオットマンBSO-77を使用した。下にそれぞれの諸元をかんたんに示そう。



ファミリーコンピュータ

いわずと知れたテレホビーゲームマシンの王者!! 発売当初はゲームカセットも少なく、いったいどうなるかと思われたが、今では飛ぶ鳥を落とす勢い。ディスクシステムも出てきて、今後の発展も期待されている。最近はソフトが乱作ぎみで、質の低下が目立ち始めているのが問題。それにしても、小さいハードなのにすごーいヤツ。

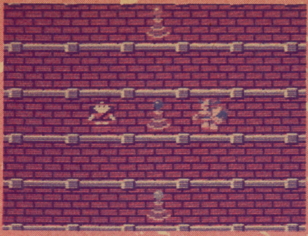


S.D.ステーション

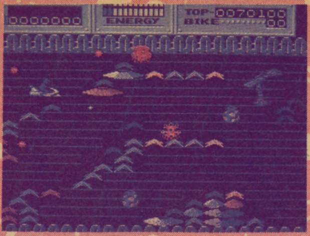
ファミリーコンピュータの前面のコネクタにつないで、疑似ステレオで効果音を楽しめる周辺メカ。また、コンストラクションモードのついたゲームで作った面を、カセットにセーブやロードもできる。

パイオニア ボディソニック77	
オーディオファニチャー	BSK-77(￥65,000)
リクライニング機構	111°～140°(6段階)
キャスター	脚部2個
振動ユニット	背もたれ部:1個、座部:1個
インピーダンス	8Ω
定格入力	28W
入力コード	6P DINコード
外形寸法	705(W)×953(H)×852(D)mm 705(W)×789(H)×1,130(D)mm(リクライニング時)
床面の高さ	385mm、418mm(リクライニング時)
重量	20.0kg
ステレオアンプ	BSA-77(￥32,000)
(ボディソニックアンプ)型式	Lチャンネル、Rチャンネル混合モノラルアンプ
最大出力	18W/8Ω
付属回路	ローパスフィルター 120Hz、－12dB/oct リミッター
(ステレオアンプ)最大出力	0.8W＋0.8W/20Ω
周波数特性	50Hz～20,000Hz
付属回路	ローブースト200Hz ＋4dB
電源電圧	AC100V、50/60Hz
消費電力(電気用品取締法)	38W
外形寸法 アンプユニット	570(W)×150(H)×120(D)mm
コントロールユニット	390(W)×50(H)×40(D)mm
重量 アンプユニット	4.4kg
コントロールユニット	0.6kg
スピーカーシステム	BSP-77(￥6,000×2)
型式	イヤースピーカー
使用スピーカー	フルレンジ：82mmダイヤフラム型
インピーダンス	20Ω
再生周波数帯域	100Hz～18,000Hz
出力音圧レベル	90.5dB/0.1W(0.15m)
瞬間最大入力	3W
定格入力	1W
重量	800g(片チャンネル)

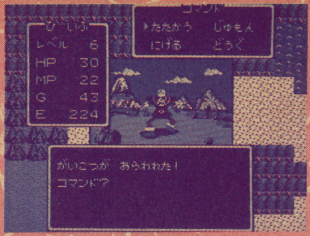
オットマン(オプション)	BSO-77(￥22,000)
インピーダンス	8Ω
定格入力	28W
振動ユニット	1個
クッション材	ウレタンホーム
入力コード	4P DINスパイラルコード
外形寸法	492(W)×373(H)×505(D)mm
重量	5kg



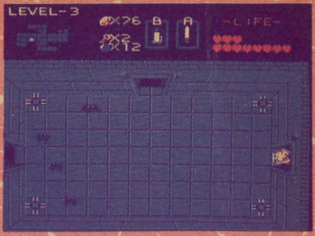
▲ドルアーガの塔　Ⓒ㈱ナムコ



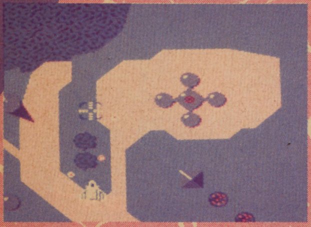
▲セクロス



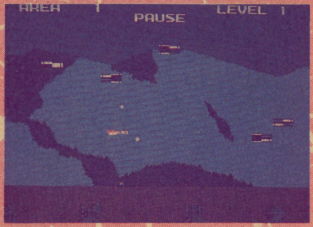
▲ドラゴンクエスト



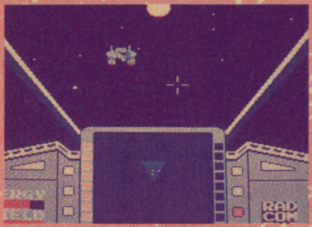
▲ゼルダの伝説



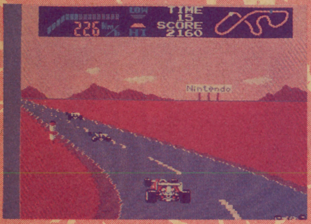
▲ゼビウス　Ⓒ㈱ナムコ



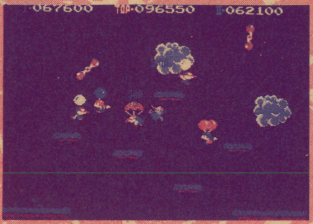
▲ヴォルガードII



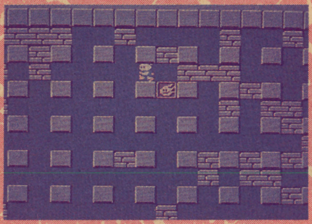
▲スターラスター　Ⓒ㈱ナムコ



▲F1レース



▲バルーンファイト



▲ボンバーマン

試用記

では、実際に使ってみての感想をレポートしよう。

システムは、ファミコンにS・D・ステーションをつけ、そこからボディソニックのLINE INに入力を行った。音のよし悪しよりも、骨伝導を重視するために、スピーカーのボリュームは絞りぎみ、振動量を不快にならない範囲で最大にセットして行った。なお、ゲームの選択は、まったくの独断と偏見に基いたものであることをお断わりしておく。

(1)オープニング

ゲームカセットをセットし、スイッチをONにしたとき、また、スタートボタンを押したときに最初に飛びこんでくるのがオープニング音楽。最近では、かなり凝ったものが出てきている。

まずは「ゼルダの伝説」や「ドラゴンクエスト」などの冒険ものRPG。剣と魔法の時代を強く感じさせる素晴らしいできだ。そのほか「スペランカー」のバロック調のオープニングや「バルトロン」「スターラスター」などのように、映画のオープニングを感じさせるものがある。「ロットロット」「セクロス」なども、なかなか捨てがたい。これから始まるゲームへの期待をもりあげてくれるイイできだ。

(2)バックグラウンドミュージック

ゲームをつづけていくとき、雰囲気を盛り上げながら、テンポよくゲーマーをひきこんでいくのが、バックグラウンド・ミュージックの役目だ。「スーパーマリオブラザーズ」や「アトランチスの謎」「アーバンチャンピオン」「スパルタンX」などの、キャラクターの歩く横スクロールゲームでは、よく響いてくるものが多い。ほかに「ドルアーガの塔」「スペランカー」などもいいテンポだ。

リズミカルなものとしては、「グラディウス」「頭脳戦艦ガル」「ソンソン」などがあげられる。少し変わりダネだが「スターラスター」のコンピュータ音、なかなかゲームにマッチしている。

長時間耳にするので、軽いけれどテンポのよいものがよいようだ。

(3)発射音・パンチ&キック音

こちらが攻撃をしかけたり、敵が攻撃をしかけたりするときの効果音。打ち落としものでは、「スペースインベーダー」。ピキューンという音の元祖である。「ギャラガ」「ゼビウス」「スターラスター」などがいい感じだ。

格闘ものでは、「カラテカ」「アーバンチャンピオン」「イーアルカンフー」「スパルタンX」などのパンチ、キック音がリアルに響く。声の出るものもあって、なかなか楽しませてくれる。そのほか「ドルアーガの塔」の剣をぬく音や、「ドラゴンクエスト」の魔法の音なども、雰囲気作りに貢献している。

(4)爆発音

敵を破壊したり、敵の弾にあたって爆発するときなどの効果音。低音の使い方がポイントとなっている。「ボンバーマン」が名前のとおり、しぶい音を聞かせてくれる。「F1レース」「ヴォルガードII」「バルトロン」「スターラスター」などは、ほんとうに身の危険を感じるほどの迫力だ。一般的にゲームの処理速度の関係か、敵の爆発音には優れたものが少ないが、「バルーンファイト」の風船の破裂音や、「ゼビウス」のレーザーのクラッシュ音などは、なかなかのできで、リアル感たっぷり。

(5)エンディング

ゲームをしめくくる、たいせつな役目をもっている。やられたときの音楽もふくめると、「ドラゴンクエスト」は出色のでき。これは何度きいても感動もので、映画のエンディングそのものだ。さすがすぎやまこういちサン作曲といえよう。「スーパーマリオ」や「グラディウス」のエンディングサウンドも、よく仕上がっている。

(6)その他

少々変わった音としては「マクロス」「イーアルカンフー」のドラの音、「F1レース」「エキサイトバイク」のエンジン音、「バルーンファイト」のイナズマの音、「ボコスカウォーズ」の戦闘音、「ヴォルガードII」のポーズ音がおもしろい。

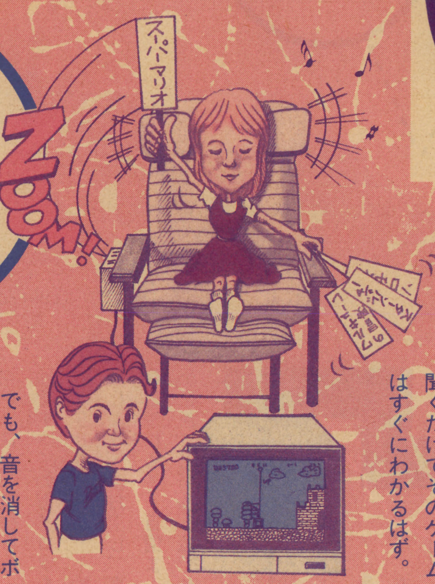
以上、いろいろ書いてきたが、ゲーム全体としてみると、ボディソニックの効果がもっともよく出ているのは「F1レース」だろう。エンジン音、追いこし音、クラッシュ音と、ぜひ一度味わってほしい！

ゲームの美学だ！
まいったか！

番外編

せっかく作ったボディソニックのシステム。なにか変わったことに使えないかな──。そこで、番外編。おもしろい遊び方を紹介しよう。

ゲームあてクイズ



ゲームをプレイするというのは、根本的には孤独な世界。あまりのめりこむと、ネクラとか、自閉症とか、火星人（古い!!）とか言われてしまう。そのためか、最近ではみんなでワイワイやるオモシロゲームが多くなってきたようだ。ギャラリーも楽しめるゲーム、これが最高だ。

話が少しそれてしまったが、ボディソニックを、効果音あてクイズの振動バージョンとして使ってみてはどうだろう。ゲームをやりこんでいる人ならば、音を聞くだけでそのゲームはすぐにわかるはず。

でも、音を消してボディソニックだけでやれば、少しは難しくなるぞ。バックミュージックや効果音だけを聞かせて、ゲーム名をあてさせるお遊びだ。

環境音楽として楽しむ

ボディソニックの周辺機器に、専用カセットデッキ、BST-77というのがある。これを用いて、カセットテープをボディソニックするのが、一般的な使い方。そこで、ゲームミュージックをカセットに録音して、あとでゆっくり鑑賞するというのはどうだろう。ゲームをプレイしているときは、音楽に集中して楽しむなどという余裕はなかなかない（少なくともボクにはない）。そこで、カセットを用意して、音のコレクションを作る。めったに聞けない音、何度でも聞きたい音などをカセットテープに録音しておけば、すぐに聞くことができる。友だちに自慢するのもグー。

では、ジャンル別に紹介しよう。

(1)元気のでるミュージック

やはり、テンポのいいロールプレイングもの、人物歩きの横スクロールもの、シューティングものが主流。「ドルアーガの塔」「ゼルダの伝説」「謎の村雨城」も、心地よいテンポだ。「アトランチスの謎」「スペランカー」「バルーンファイト」なども、勉強や仕事のはかどるバックミュージックといえそう。

シューティングものでは、「マクロス」「グラディウス」「頭脳戦艦ガル」などが好ましい。ビームやミサイルの音でリズムをとって録音しておけば、もういうことなしだ。

(2)心安らか環境ミュージック

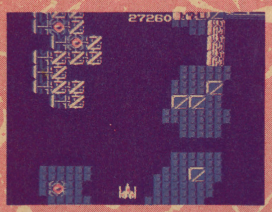
雑念を払い、ボディソニックに深々と体を埋め、1日の疲れをリフレッシュ!! そんなときには、「ドラゴンクエスト」のバックグラウンドや「バンゲリングベイ」「ギャラガ」のボーナス音などがちょうどよい。優雅な旋律、スローなテンポが、心を落ちつけてくれることだろう。

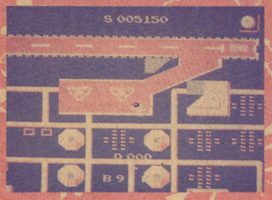
(3)〝ミョー〟な音楽で不思議体験

ふだんはちょっと味わえない奇妙な音を集めてみた。「スーパーアラビアン」のキック音、「ヴォルガードII」のポーズ音、「スターラスター」のバックグラウンド音、「ドルアーガの塔」の剣をぬく音などなど。ちょっとした不思議感覚を味わうことができる。

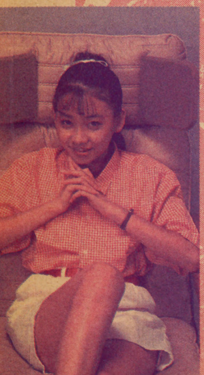
こんなふうに、自分の趣味で録音し、ダビング・編集、というお遊びはどうだろう。

肩こりをなおす


▶頭脳戦艦ガル


▶バンゲリングベイ

今度は、かなり実用的。ゲームや勉強やスポーツでぐったりの1日、体の疲れをほぐすために、マッサージ機として使ってしまおう！ ボディソニックをリクライニングとして、スピーカーの音を絞って振動量を調節。自分は目をつむってゆったりと座り、だれかに「頭脳戦艦ガル」や「バンゲリングベイ」をやってもらう。また「バーガータイム」でハンバーガーをどんどん落としてもらう。肩や背の疲れがみるみる消える!?



協力／パイオニア㈱　モデル／土井智映子　カメラ／斎藤ふみお

眠っているソフトを復活させる遊び方を考え、ゲームに命をふきこもう！

おもしろプレイの美学

一本で何度もおいしい！

ファンタジーゾーン
セガ・マークIII　セガ

文／たこぴー＋KUD

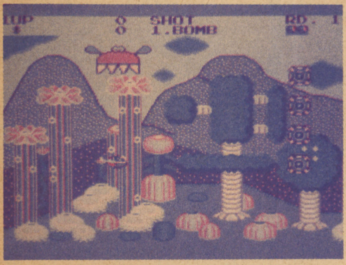
イントロダクション

俺の美学は、この特集のなかでもっとも美しく、なおかつキビシク苦しい。人間の心の葛藤を映しだすものである。

ルールは、今や絶好調のファンタジーゾーンで、ツインショットのみでサルファをクリア。たまったお金のハウ・マッチである（よーするにいくらお金がたまるかというもの）。

担のサミー（仮名）は「まあ、がんばってちょうだい」と軽くいったが、地獄の苦しみである。

プレイの前に、ハドソンの連射測定ソフトで腕ならし。なんと30秒ですべてのガイコツを消し、弾数は600（さあ、1秒何発か計算しよう）。よおーし、高橋なんて目じゃねえ！　自信まんまんで金かせぎに出かける私であった。



▲さあ、気合をいれてスタート。（ソフトバンク食堂の）"とるこらいす"も食ったし、万全だ。

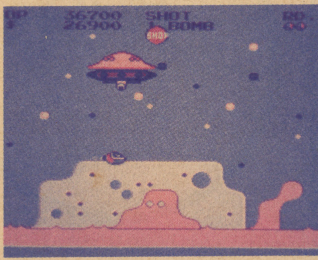
ラウンド1・2

はっはっはっ。楽だぜ！　鼻歌まじりに、友人の工藤尚郎（KUD）と話しながらクリア。もちろんコインもガッポリいただきだぜ。ボランダなんてボーナスキャラだ（移動という点で、ジェットエンジンだけ購入）。

▲うわ〜、ショップだあ。でもボクは何も買っちゃあいけないんだ。

ラウンド3・4

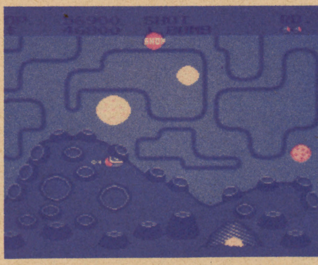
意外と手こずるのが、ラウンド3。ザコのゴロ4編隊が強〜ぜ。ボスのコバビーチは、とにかくガマン。ボムが使えないから360発撃たないと倒せないんだ。



▲まだまだ楽なもんだよ。お金もけっこうたまってきたなあ。

ラウンド4は、ファイアーボムが使えないのが苦しいけど、これまたガマン。ボスのトット（略称）は楽なクリア法で、カンタンカンタン。まだまだ俺の敵じゃあないぜ。

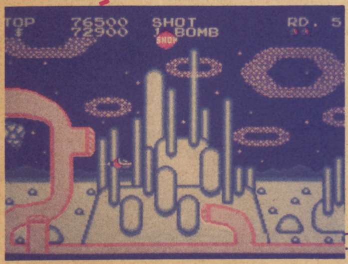
ということで、ちょっと汗をふいて、次の面へGO!!



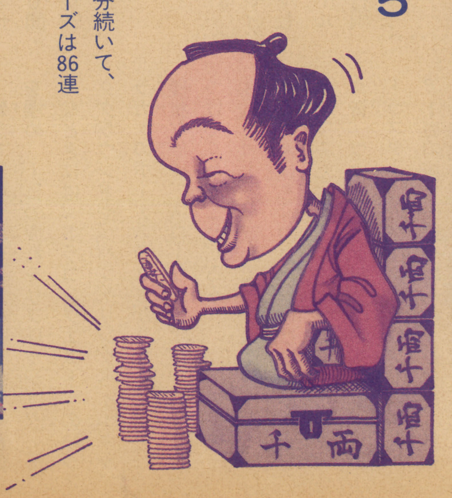
▲ボムがほしいよ〜。現在＄46800である。

ラウンド5

かてぇ！　なんつうかたさだ。パッカリアンは、いつも7ウエイショットなのに、こんなにつらいとは……。まだノーミスだけど、悪戦苦闘が数分続いて、やっとクリア。ポッポーズは86連発で、一気に破壊だ。



▲まだノーミス。7ウェイショットがほしい。現在＄72900。

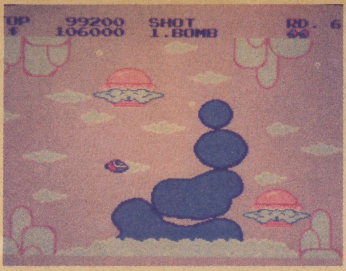


ILLUST／O.MURATA

ラウンド6

お金もかなりたまっている。思うぞんぶん買い物してえぜ。

数十分の激戦のすえ、dZデノ・ローマの登場だ。ショットで64発、しかも甲らミサイルをよけながらだ。「ボムが撃ちてえ〜」と叫びつつクリア。ひと安心（しかし、これがまずかったのか……）。

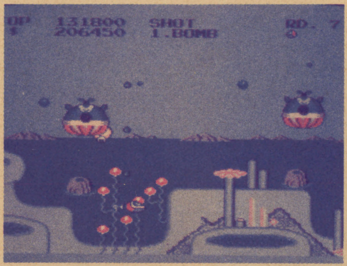


▲この面の攻略は数十分もかかっちまった。現在$106000。

ラウンド7

ロリンガに集中しすぎ、ハッと我にかえると、リクルの弾が見事に……。「ひこひこひこ……」俺のオパオパ1号機は水玉となって天国にいっちまった。

「くそー」、その後は涙をふきつつ、気合でクリア。IDA2なんか目じゃねえぜ。

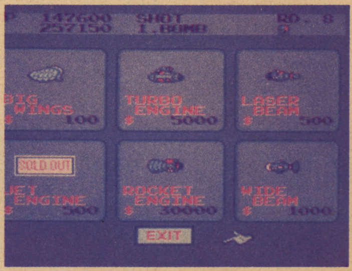


▲ロリンガに気をとられ、オパオパ1号機は天国へ。現在$206450。

ラウンド8

ショーケースに並ぶ、パーツがうらめしいぜ。サミーの許しにより、ヘビーボム1個だけ買うことができた。あとは突っ走るだけだ。ザコボスを連射でクリア。

いよいよ本当の敵の出現だ。手つき目だまの5匹目までは、ショットで楽々。6匹目の前、ポーズボタンを押して精神統一、ボムボタンに手をかけた。そのとき、オパオパ1号機の姿が脳裏に浮かんだ。ボムを投下！「あいつのウラミをうけろ!!」終わった。長く苦しい闘いは今終わったのだ。



▲ついにヘビーボムを購入。でもお金は$257150も。

戦いは終わった

オパオパ1号機さえ死ななければ500万はいったのに、くやしいぜ。終わった爽快感よりも、くやしさだけ残った。これくらい感情移入しなければ、ゲームは楽しくないぜ。

本文中に出てくるキャラ名がわからない人は、ポケットシリーズ3「セガ本」を買うといいよ（頭さん、広告料ちょうだい）。キミたちも挑戦してみてくれ。

ゲームの美学だ！まいったか！

ドラゴンクエスト

ファミリーコンピュータ　エニックス

文／座★手森

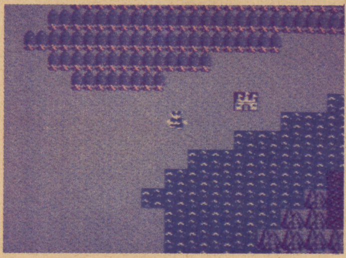
ハローハロー。本格的RPGで、音楽、キャラ設定等、すごく出来ばえのよかったドラゴンクエスト。普通に遊んだだけでも、かなりおもしろかったよね。だけど、かんたんすぎると思った人も多いことだろう。RPGは終わってしまうと、二度とプレイしないことが多い。そこで巷で流行している、ドラクエをもう一度楽しむ方法を紹介しよう。

丸腰で戦う

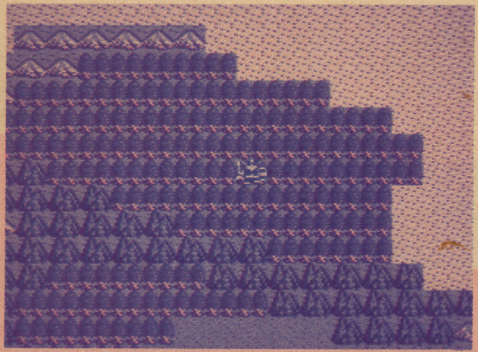
まず最初の遊び方は、素手（つまり丸腰）で竜王を倒す！というもの。

ドラクエの中で一番弱い武器は棍棒（たけざお？）だけど、これだってHPは2〜40もある。棍棒よりも弱いのは、もちろん素手だよね。これは最初に相手に1ポイントのダメージしか与えることができない。でもレベルが30にもなれば、敵に30〜40ものダメージを与えられるから、武器とかわらない力を発揮するんだ。

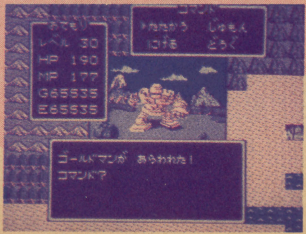
武器は使わないけど、もちろん魔法はOK。でもかなり時間がかかるはずだよ。レベルを上げるには、灰色らっきょうの異名をとるメタルスライムを相手にするのがベスト。経験値がいっぱい手に入るからだ。友達と、どちらがいっぱい経験をつむか、あるいはお金をかせぐか競争するのも楽しいよ。ゲームはやっぱり1人でなく、ワイワイやりたいものだからね。お金をかせぐには、



◀素手で戦うには、このへんをうろちょろして……。



▶いちおう、棍棒で戦ってるんだけど……。



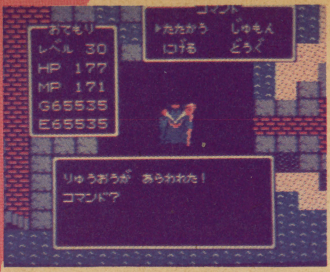
◀お金をかせぐなら、コイツを倒すのがベスト。181ゴールドも手に入る。

▲経験値をかせぐなら、コイツ。ヘッヘッヘ、ボロもうけだ。

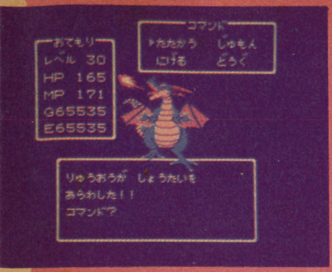
ゴールドマン中心に戦おう。どんな敵と戦えばいいか、こんな敵は逃げたほうがいいなどと戦略が生まれてくるはず。ぜひ試してみてくれ。

ローラ姫をシカト

シブイ男をキメてみたい！とか、オレに女はいらないぜ！という気分を味わいたい人は、ローラ姫を助けないでクリアするというのはどうだろうか。



▲もう見ただろう竜王の姿、でもその実体は……。

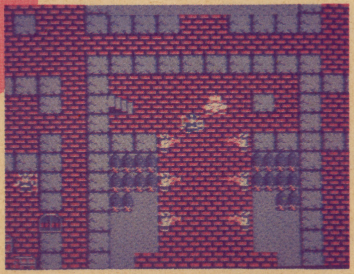


▲恐怖のドラゴンだ。素手で倒せるかな。チャレンジしよう。

ロトのしるしの位置さえわかっていれば、もはやローラ姫に用はなし。さっさとクリアして、エンディングを見ながら「フン！」と気どるのもカッコイイかもよ？

逆に、ローラ姫を抱いて、いろいろ歩きまわるという遊び方もある。宿屋に泊まったりすると、いろんな、気のきいたメッセージを見ることができるぜ、ムフフ。

その他にも、たいまつや、レミーラを使わずにダンジョンを歩きまわってみるとか、町や村の人たちをドツキまわったりなど、遊び方は、つきないぞ。



▲ラダトームに平和が戻ったが、ローラ姫の姿はない。

文／座★手森

ワルキューレの冒険

ファミリーコンピュータ　ナムコ／©㈱ナムコ

夏休みも終わって、ワルキューレももう解いちゃった人も多いだろうね。おもしろプレイの趣旨からはずれてしまうかもしれないけど、終わった人は、もう一度楽しめるし、これから始めてみようという人には役立つ、遊び方とテクニックを紹介していこう。

とにかくワルキューレをプレイするうえで役立つことが盛りだくさんだよ。

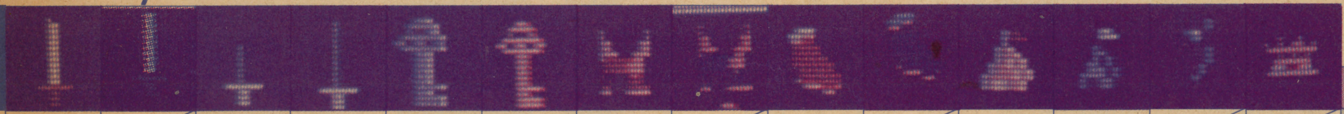
アイテムで金もうけ

まずは、上手なアイテム売買により、お金をかせぐ方法。

ワルキューレの場合、レベルを上げるより、お金をためるほうがムズイよね。そこで、タダで取れるアイテムを売って金を作り、よりよいアイテムを買うというものだ。

はじまりの国で取れるアイテムは、回復剤と解毒剤、オノ、ロングソード、カギ、船がある（アイテムは8つしか持てないから、安い回復剤と解毒剤は使っておこう）。ただしオノはワープゾーンの左下、ロングソードは宿屋の左上の森にある。あと、はじまりの国の右下にある小島で、ヘルメットも取っておこう。これでアイテムは7個そろったぞ。船でアファ大陸の波止場近くの小島で、隠れサンドラの店へ入ろう。ショートソード以外売れば、$692も手に入る。けっこうボロイぜ。当然、船がなくて島から出れなくなるけど、ここで自ら命を断とう。ポーズをかけ、IIコントローラーのAB両ボタンを押せば、ワルキューレは「フニャフニャフニャ」と死んでしまう。コンティニューで再開すると、$20しか減らない。ラッキー。またこのテクは、アイテムもそのまま残るから、危ないときに使っても有効だぜ。このくりかえしをすれば、$6000～7000くらい、あっという間にたまる。もう何でも買えるね。強い武器、防具で旅すれば、けっこう早くレベルが上げられるはず。

あと、青い色の薬を取ったときは、何回か使った後に売ろう。

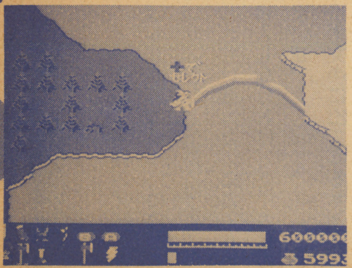


															アイテム売買表
	160		800	1600	160	1600	320		240		4000	800			買い値
	80		400	800	80	800	160		120		2000	400			売り値

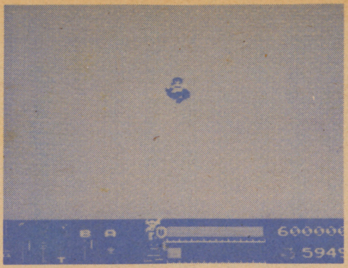
素手で戦え

強い武器と防具で、バシバシ敵を倒すのも気持ちいいけど、まわりを敵にかこまれて、なぐってもなぐっても敵は死なないというのも、悲劇のヒロインぽくていいものだ。でも、素手でプレイするのは、ワルキューレにそうとう慣れた人じゃないとムリ。それと短気な人には絶対にできない。

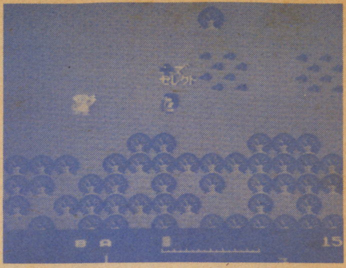
素手になったら、敵の種類を見



▲富の国へ行くには、にじの橋をかける。その方法は……。



▲まっこうクジラで旅するワルキューレ。なんだかさみしい。



▲素手になるには、薬を取って使いきると、空白部分が武器代わりに使えるようになる。

極めよう。ナント青タッタでも5～7発、赤タッタになると、十数発なぐらないと倒せない。やはり黒系統の敵はさけて、青を集中的に攻めよう。

また、タイミングのとりかたも重要なポイント。囲まれたりしないように、スクロールで敵の数を減らしてから倒せばよい。十分に間を取らないと、泣きを見るぜ。

ゲームの美学だ！ まいったか！

敵の出現にすぐ反応しないといけないから、集中力がつくし、連射連射で、異様に、精神と体が疲(つか)れてしまう。

もし素手(すで)でゾウナを倒したとしても、何の証(しょう)拠(こ)も残らないから、友達には自慢(じまん)ができない。自己満足でしかないから要注意だ。

じつは、レベルが上がっても、素手では、攻撃力はアップしないのだ。これでもし、本当にクリアしたら頭をさげるしかないねえ。

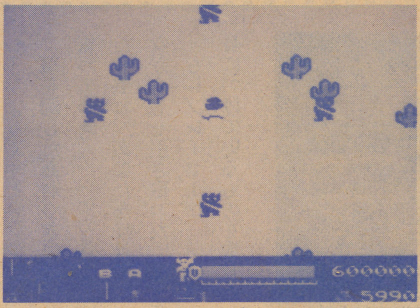
ということで、あまり素手でのプレイはススメられないなあ。

危い遊び方

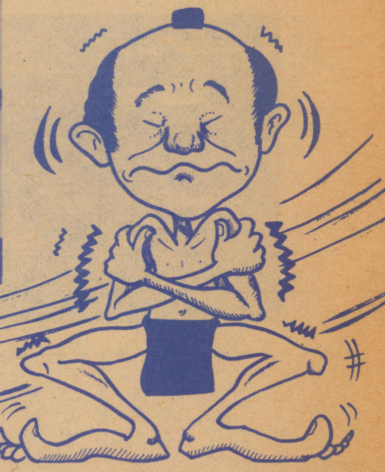
レベルが上がれば、普通の人は宿屋に入ってパスワードをメモるんだけど、おもしろい遊び方がある。レベルが上がっても、シカトして、どんどんレベルを上げる。いくつかレベルが上がったら、一気に宿屋へかけこみ、ベッドへ入ろう。するとレベルアップの音楽が、連チャンで聞けて、しかもカワイイワルキューレの寝姿(ねすがた)を、長く見れるのだ。

これは、そういうのが好きな人向けだ。かなりアブナ～イ遊びだけど、一回は、見てみる価値はあるぜ。

さあ、どんどんレベルを上げてみよう。



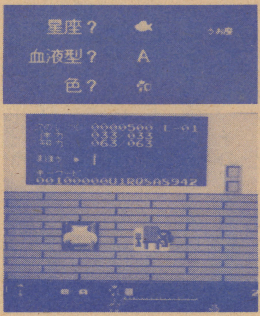
▲よいサンドラを手に入れるにはブラックサンドラを倒しまくる。



キャラ作りに美が……

みんなはプレイするときに、漫(まん)然(ぜん)と自分の血液型、星座で始めたことだろう。でも、ちょっと待って。このキャラ作りによって、ゲーム展開がけっこう変わるんだよ。

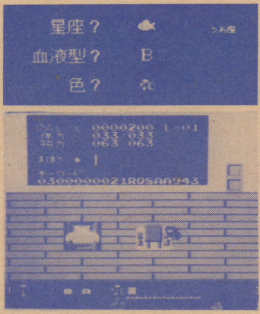
そこで、血液型、星座のパターンを下の表に示してみた。



◀うお座A型……次レベルまで500、体力33、知力63、魔法は2つ。

たとえば、魚座グリーンA型は、次のレベルまで500、魔法2つ。O型シシ座ブルーの場合は、次のレベルまで900、魔法ナシ。これでわかるように、知力のあるワルキューレ(単なるヒ弱)と体力のあるワルキューレ(要するにバカ)に完全に分かれている。

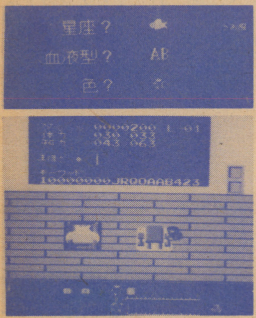
血液型(成長度)	レベル2までの得点
A	500
B	200
O	900
AB	200



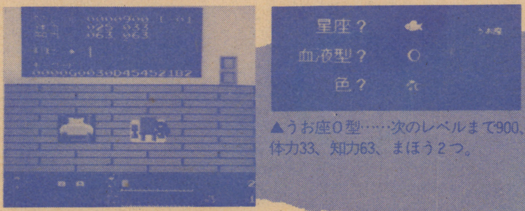
◀うお座B型……次のレベルまで200、体力33、知力63、まほう2つ。

おもしろプレイにはならないけれど、初心者は、ぜひ参考にして、ワルキューレを楽しもう。

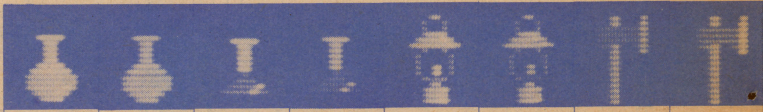
以上、私腹クラブ部長座★手森でした。



◀うお座AB型……次のレベルまで200、体力33、知力63、魔法2つ。



▲うお座O型……次のレベルまで900、体力33、知力63、まほう2つ。



64	320	48	240	32	800	64	1200
32	160	24	120	16	400	32	600

星座(素質)	おひつじ	おうし	ふたご	かに	しし	おとめ	てんびん	さそり	いて	やぎ	みずがめ	うお
体力・知力	64・32	48・48	32・64	33・63	64・32	48・48	32・64	32・64	64・32	48・48	32・64	33・63

文／村上和也

ローグ

パソコンRPG エンジョイ術

PC-98シリーズ　アスキー

本物のRPG

ストーリーの展開が戦闘シーン中心で、少々ワンパターン気味の最近のパソコン版RPGにはみんな飽きてしまったんじゃないかな。なかなかボードゲームのようなプレイヤーの細かい描写、人と人とのコミュニケーションが表現されている作品が出てこない。

そこで、ひとつ新しいプレイ方法をパソコンで試してみては、どうだろう。

マスターが鍵

最初にマスターはプレイヤーの置かれている状況を説明する。しかし、ただ単に既成のルールでプレイしてもおもしろくないので、少々大変だけれどもシナリオもオリジナルのものを用意しよう。

たとえば、時代は第2次世界大戦中。プレイヤーは、ドイツ将校の自宅で開かれるパーティーに忍び込み、地下にある臨時作戦室からドイツの在米スパイのファイルを奪うべく、その地下室の入り口に立っている。

足元には気絶した見張りの兵士が倒れている。地下室の見取り図はわかっていない、といった具合だ。

マスターはこのシナリオにあわせてパソコンのゲームを選び（この場合はローグ）アイテムやキャラクターに変更を加える。

このシナリオでは地下1階までしか使用しないから、地下2階へ通ずる階段を目的のファイルとする。敵はみなドイツ兵とし、暗い部屋を明るくすることのできる杖は懐中電灯に、マッピングの魔法は部屋の見取り図にと、マスターの趣味で設定しよう。かといって何もかも決める必要はない。たとえばこの場合食糧などは関係ない。

そして、ゲームはこんな風にプレイを進めて行く。

「階段を降りるとかなり広い部屋へ出た。かび臭い匂いが鼻をつくその部屋の奥にはキャビネットがあり、長い鉄の棒が置いてある。右手には肖像画が掛かっており、人の気配はない」といった具合。

ガランとして何もないパソコン版RPG特有の部屋も、ぐっと不気味にリアルになってくる。ゲーム上で化け物と遭遇したときなどはマスターはプレイヤーに「いま出て来た部屋から足音がする。振り向くと小銃を構えた兵士の影がこちらに向かってくる」と告げる。すると、プレイヤーは兵士に音を立てられては困るので、ナイフで襲いかかるとしよう。

マスターは実際にパソコン上でプレイヤーを戦わせ、「兵士は悲鳴をあげて逃げ出した！」などと、その状況を臨場感たっぷりにプレイヤーに伝えるのだ。ヒットポイントが減るだけの戦闘シーンよりずっといいでしょ。

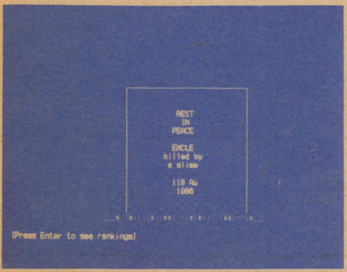
敵を倒したあかつきには、こう言ってやろう。「その兵士はばったり倒れ、あなたを横目でにらみながら息を引き取った」なんてね。

もしプレイヤーが、その兵士の身につけているものを取りたいといったら自由に取らせてあげればいい。しかし、その軍服はサイズが小さいとか何とかいってごまかさないと、それを着られて敵の基地の中を歩かれることになり、こっちが大変になってしまう（そういった話の展開もおもしろいけど）。

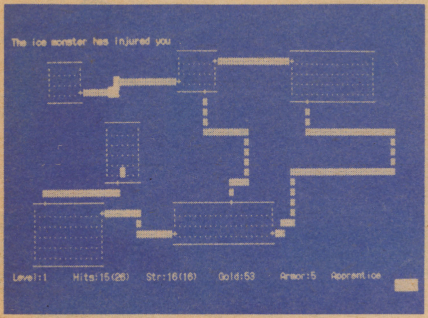
マスターであるあなたは、時には敵をでっちあげることもできる。「兵士の死体を隠し、しばらく行くと小さな部屋にぶつかった。中では肩に小銃を下げた4人の兵士がカードを楽しんでいる」という具合。そこで、もしプレイヤーが無謀にもナイフで立ち向かっていったなら蜂の巣にしてあげよう。

また、プレイヤーがどこかの部屋で見つけたか、殺した兵士から奪い取ったかした小銃をぶっ放したら、その音を聞きつけた何十人という兵士と戦わせてあげよう。

ま、慣れないうちはなるべくよけいな物を作り出さない方が無難かもね。



▲こうなってしまったら「あなたは任務をとげることなく絶命した」というわけ。



▶画面中央で緑色に光っているのが、階段ならぬ重要ファイル。

シナリオ次第でいろいろ

さて、紙面の都合上このくらいしか書けないんだけれど理解してもらえただろうか。このプレイ方法はローグにかぎらずシナリオしだいではウィザードリィ、ブラオニなどのRPGでもプレイ可能。うまくいく、いかないはすべてマスターしだい。だから、いろんな者にマスターになってもらうといい。ぜひ試してみてくれ。そして、いつかD&Dなど本格派のRPGにチャレンジしてみてね。

青山球場の美学

新作ソフトに背を向けて、野球に賭ける男たち

ファミリーコンピュータ
任天堂　構成／森村あおい

「糸井さんは負けても負けても立ちあがる。まるでゾンビみたいだな」

性格いいヤツがイヤな男に

石井基博サンといっても知っている読者は少ないことだろう。しかし、本誌8月号特集で漫画家のみうらじゅんサンの話に出てきた人物といえば、おぼえている方も多いはず。「彼は人の良さっていうのが売り物でね。信じられないほど性格のいいヤツだ、って有名だったの。それがファミコンをやりだすと、もうまったくきったなくなるんだ。じつにイヤな男になっちゃう」と評された石井サンは、コピーライター糸井重里サンのアシスタント。ファミコンは人生だ、とベースボールに熱中する石井さんのこだわり美学を探ってみよう。

石井VS陣内 試合の行方は

東京・表参道の青山球場（糸井事務所）に到着すると、石井サンのライバル、陣内サン（ときどき事務所を訪ねる謎の青年）も待ち構えていたので、さっそく2人で試合に入ってもらった。

巨大TVモニターに見入りながら独特のスタイルでプレイに興じる石井サンは、語り始める——。

「ボクはひっぱり専門でね。左右に打ち分けると、スランプに陥るんですよ」

当初柔らかな表情だった石井サン、4回に陣内サンのホームランがとび出したあたりから緊張、突然トイレに立つ。

「オシッコがたまると打たれちゃうんで。試合がキンパクしてくるとトイレが近くなるんですよ」

「1イニングに入る点数は3点までですね。毎回集中してプレイするうえ、2人の力が伯仲しているため、1イニングに入る点数はこんなもんでしょう。むかしボクが強かったころには、1イニング20点とったこともありましたけれどね。そのころは20点打線っていってね。20点とったら絶対に勝てる、と。それ以上とられたら、ピッチャーが悪い、と。20点とれなくて負けたら、バッターがなさけない。だから、20点がボーダーラインだったんですよ。今はもう20点はムリですね」

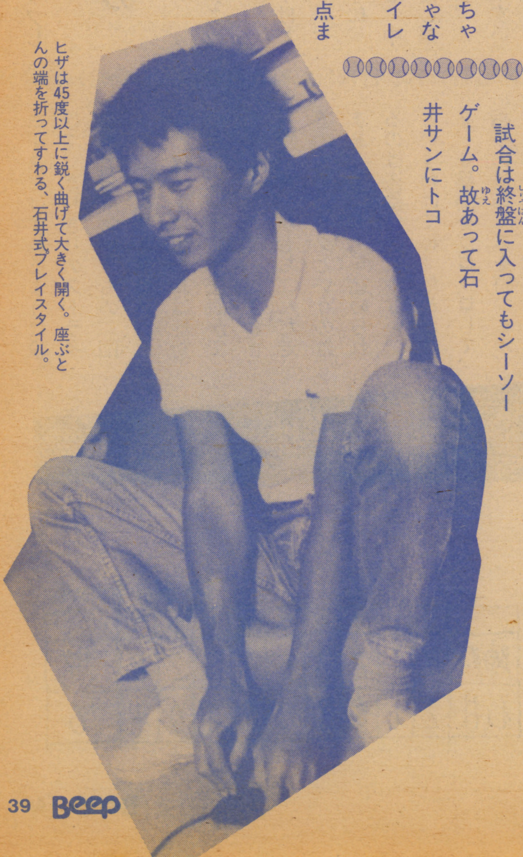
試合は終盤に入ってもシーソーゲーム。故あって石井サンにトコトン肩入れしてきた糸井サンの声援も熱を帯びる。「あれはインフィールドフライじゃないか。なぜインフィールドフライがないんだ。抗議、抗議」と、月刊プロ野球ニュースにつづきファミコン球審に、執拗な抗議を浴びせ、ゲームは一時中断となった。

9回の表、陣内サンが一挙に6点を追加。スタンドもベンチも騒然となる。「そら、いかんかい」と反攻ののろしを上げた9回裏の石井サンの攻撃も4点止まり、石井サンは苦い敗北を喫した。

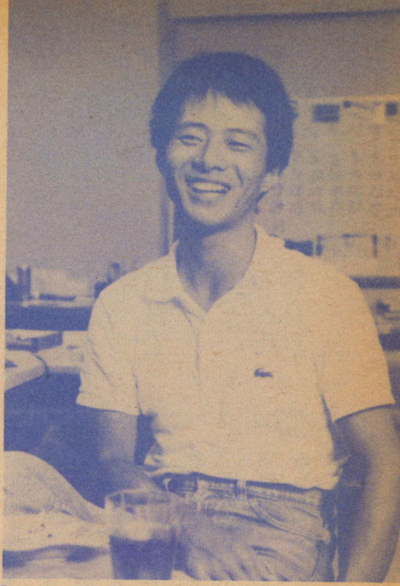
敗因は、8回裏のチャンスに走塁ミスで無得点となり、続く9回表に緊張の糸が切れてしまい、大量失点を招いたことにある。9回裏もいいところまでいったのだが（2アウト満塁、ホームランが出れば、逆転サヨナラ）、あとひと押しが足りなかった。

取材陣にいろいろ解説をしてくれたので、集中感を欠いたのも、敗因のひとつかもしれない。いやー、いい試合、ごくろうさま。

陣内VS石井の試合が始まった。糸井サンやお客も仕事を放り出して試合に熱くなる。



ヒザは45度以上に鋭く曲げて大きく開く。座ぶとんの端を折ってすわる、石井式プレイスタイル。



「糸井サンには、あしたのジョー的精神があって」

スーパーマリオなんてつまらん

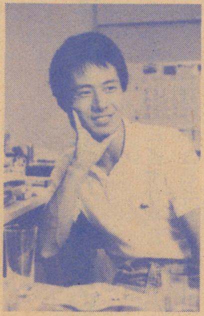
「発売されてしばらくして、糸井さんがファミコンを買ってきたんですよ。当時は、ロードランナーやゼビウスなんかで遊んでたんです。でも、糸井さんもボクもそんなにうまくないんですよ」

「スーパーマリオなんかも、好きじゃないなあ。レールがつくられていて、そのあいだを走りぬけていくっていうヤツね。結果がわかっているわけですよ。お姫様を助け出すように仕組んである。もうレールが敷いてあって、なんかつまんないんですよ」

「野球は糸井サンもボクも好きでしょ。それでね、去年の9月ごろからベースボールを本格的にやるようになった。ふだんはわりに静かにやってますよ。どっちかというと、前半戦のほうがことばがとびますよ。ホラ、解説者の野村さんがキャッチャーをやってたとき、マスクの奥からバッターに言うでもなくグチュグチュ話してたでしょ。〝おまえ、きのうの晩、どないしてんねん〟なんて。私生活の弱みにつけこんでくる。陣内クンは、青山球場で一番若いから、ほかの人から、そうやってよくいじめられて……。糸井さんもその手をよく使ってる」

ところで、石井サンのコントローラーの操作法もおもしろい。

「コントローラーを床においてね、こんなふうに（図3）指を配置するの。これはボクが不器用だったから始めたんです。糸井さんとボクの2人でプレイしてたころは、これといったテクニックは発見しなかったけれど、陣内クンはじめいっしょにプレイする人が増えるたびに、テクニックも増えていったんです。たとえば、陣内クンは走塁の概念を持ちこんだんです。青山球場の最初のころ、つまりボクと糸井さんだけのころは、2塁への盗塁ぐらいまでだったテクニックが、いろんな人が加わるたびに増えて、どんどんレベルアップしていったんです」



これが伝説のミ・ウ・ボール

では、いったいどんなテクニックを駆使しているのだろう。

「うーん、そんなにないですけどね」と、まずは謙遜の石井サン。

「一つは、さっき話したように、コントローラーの使い方かな。中指で✚ボタンの上、人さし指と薬指で左右を押す、というヤツ。これだとスローボールを投げやすい。ボクたちの平均球速は100キロ以下ですよ。速球はホームランにもってかれやすいから。それにこの指の使い方だと、ミ・ウ・ボールが投げやすいから」

ミウボール？

「みうらじゅんサンが考案したからミウボールといってね。アウトコースにはずれるように投げて、ぎりぎりのストライクをとる、というもの（図1）。この投法が発見されたころは、ミウボールは絶対に打てないという伝説ができてしまったくらいでね」

「陣内サンがもちこんだ走塁のテクニックというのは、まあ、ランナーを進められるのは盗塁だけじゃない、というわけでね。たとえば、2、3塁間をウロウロして、相手の送球ミスを待つとか。あんまりウロウロするので、一時期みうらサンが両手を挙げて、これ以上送球をしない、という意思表示をしたことがあるんです。それを、このあいだボクが悪用して、手を挙げたまま盗塁した」

そいつは、かなり悪質だ！

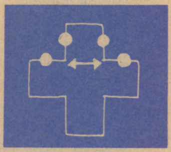
「フ、フ、フ。でもこのまえなんか、ボクがトラちゃんをかまっているあいだに、陣内クンはセカンドからサードに行っちゃった」

うーむ、ここまでくると美学というより、醜学だあ。

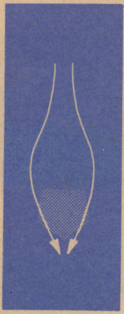
石井サンの得意なワザは？

「バントかな。ボタンの押しぐあいで、バントの位置が4段階に変化する（図2）。その2段階目でバントすると、かなりの確率で内野安打になるんです。ただし、これは左バッターの場合にかぎります」

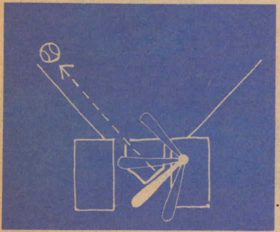
テクニックもなかなかだが、石井美学の本領はむしろ、ベースボール人生論にありそう。



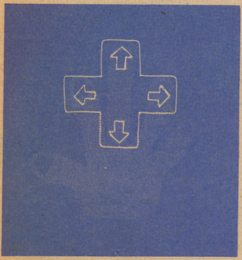
▲「S字ボール」のときの✚ボタンの操作法。左上をおさえて投げ、とちゅうで右上に切りかえる



▲これが「ミウボール」のコース。本誌昨年3月号では「S字ボール」として紹介。（図1）



▲石井式のセーフティバントは、バットが第2段階のときに打つ。サードの守備がボケなので、だいたい決まるが、右バッターのときは、ファウルになりやすい。（図2）



▲中指で上、人さし指と薬指で左右を押す、石井式コントローラー操作法。（図3）

右手をあげて、送球中止の意思を示す陣内サン。

8/1 東京・青山球場

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
陣内	0	1	2	3	0	2	3	2	6	19
石井	2	1	0	3	3	2	1	0	4	16

ゲームの美学だ！
まいったか！

「ボクは青山球場で一番歳下だから、いろいろイジめられましたよ」と陣内サン。

広岡流ダメ押しが快感

青山球場にはユニークなプレイヤーが多いようですね。

「まず、みうらじゅんサン。あの人はほんとにツメが甘いのね。すごくいいところまで押しているのに、フィニッシュのところで抜かれたりすると、つまんないってなっちゃうワケですよ、彼は。それがいいか悪いかっていうのは……ムニャ、ムニャ、ムニャ、ムニャ」

「週刊プレイボーイの村松さんはね、試合中絶対にタバコを喫わない。いかに緊張するか、でみんな苦労する。ボクだって食事して腹いっぱいになったら"あ〜、シアワセ"で負けちゃう。最近は、9回を通して緊張を維持しなければ、勝てないようになってきた。ものすごいサヨナラ勝ちをしたときは、しばらく立ち上がれない。それぐらい全力を出しきるんです」

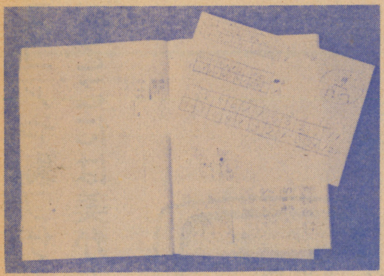
これはたしかにタダごとでない。

「糸井サンの場合は、ムラッ気があるというか、気分的にノッテいるときは、すごく強い。ファミコン以外のことで腹が立っているときなんか、たいへんな怒りをぶつける。そんなときは気迫で圧倒、糸井サンの勝ち。ただね、ずっといっしょにいるから、糸井サンの性格をすごくよく知ってますからね。どんなときカッとくるか、わかるんですよ。だから、カッとしてるときに空振りさせる。すると、カァーツ、と、いうのが増幅されていく。フ、フ、フ」

試合中にリセットボタンを押してしまったトラちゃんも野球ファン。

なーるほど、石井サンの笑顔を見てると、はじめは信じられなかったけれど、みうらサンのことばもうなずけるなあ。

「最近はみんな同水準の力になってきたので、テクニックよりも、相手の配球を読んだり、意表を突いたり、と駆けひきの勝負になってきてね。だからプライベートなことを相手にいってめげさせるわけ。ボクがすごく強かったころは、もうメチャクチャいわれました。好きだから、ボクが広岡監督（現解説者）風のダメ押しをする。立ち上がれないほどのダメ押しをする、それが快感なの。すると、メチャクチャいわれて。毒ワニとか般若とか……」



「スランプに陥ると輝かしい（？）戦績をふりかえって自分を励ます」という青山球場のスコアブック（大学ノート）

うまい表現だ。

「私生活もバラされて、"あいつは女にもああなんだよ"とか……。そういわれてもメゲない。"どうけなされても、勝ったらええやん"と心のなかで思う。"勝てば官軍じゃ"と。そう思うと、広岡流ダメ押しにも拍車がかかってね」

そういえば、メガネをかければ広岡さんにも似てそう。

ところで、青山球場の戦歴は？

「糸井サンがテレビで対戦を呼びかけたら、高3のファミコン少年が挑戦してきた。そのときは、ボクが優勝。つぎに野々村文宏サンが連れてきた"黒い秘密兵器"っていうファミコン名人と戦った。ボクと陣内クンの両方とも相手に勝っちゃった。その後、いわゆる"スコラ事件"があって、青山球場の団結がガッチリと固まった」

いったい、どんな事件？

「"スコラ"のファミコンページでね、"なにが日本一じゃ"と中傷を受けて。じゃ、スコラチームとやってやろうじゃないか、と。5対5の、柔道みたいな勝ち抜き戦でね。で、5人（糸井、石井、陣内、村松ら5人）で作戦を一所懸命練った。そのときはヤクザの出入りみたいで、果たしあいだから、こっちはニコリともせず"たたけッ""やったれ！"。なんかジャパンプロレスみたいな……。それで、大将のボクに回るまえに勝っちゃった。試合が終わって写真撮影とかになって、"オレたちは試合しにきたんだ！"と糸井サンがタンカをきって、5人でパッとひきあげてきた」

まるでファミコン・ヤクザだ。

青山球場に敵はない！

怖いモノなしの青山球場ですね。

「今まで負けたことはないから、青山球場は、とりあえず日本一。5人一チームの青山球場の全員が一丸となって全国制覇を狙いたいな」

石井サンの人生美学、そして挑戦状を、キミたちBEEPERは受けとめられるか！

優勝トロフィーを手に、全国制覇を誓う。背後霊は「ゾンビ」の異名をとる糸井サンかな？

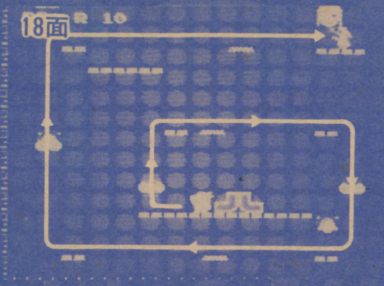
華麗なる解法

パズルゲームにこだわってみよう

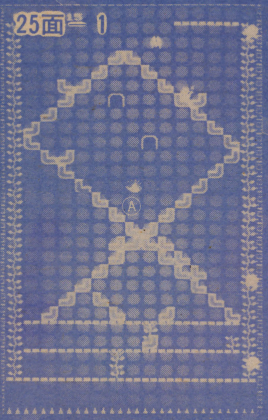
■ハイスコアや裏ワザで血まなこになるのと違い、ここには美がある。

バベルの塔

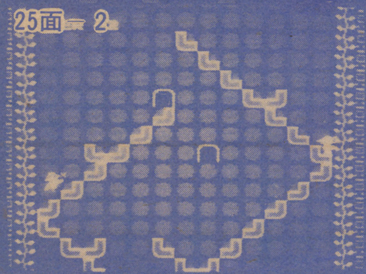
ファミリーコンピュータ　ナムコ　©㈱ナムコ



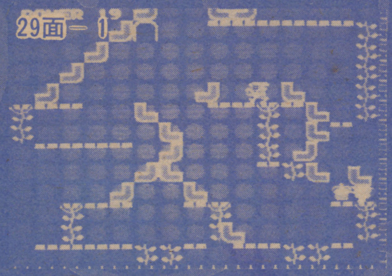
▲この面はどういう経路をとるかが問題だ。まずは水晶球を両方とも取って、扉の封印を解いておいてから、矢印のような経路でブロックを出口へ運べばOK！



◀この面は、たった一個のブロック（Ⓐ点）を取るだけで、出口への階段が出現する。



▶ほら、見事に階段が出現。あとは敵に気をつけて、上を回っていけばいい。



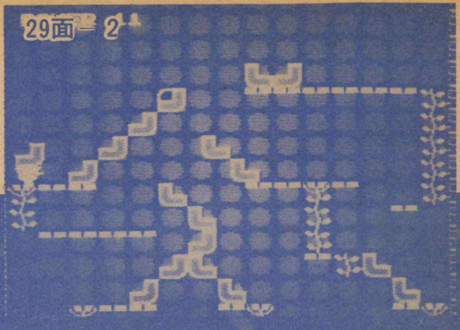
◀まずは、このブロックを持ちあげる。すると積み重なったブロックが落ちてくるから、一番上のブロックが落ちないうちに、タイミングよくブロックを置く。

文　氷水芋吉

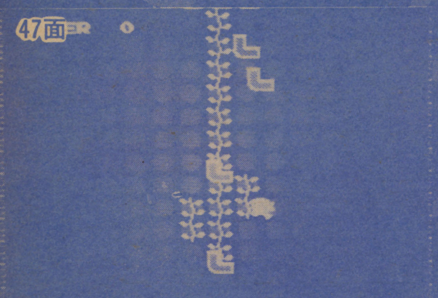
明日への活力

ゲームの美学だ！

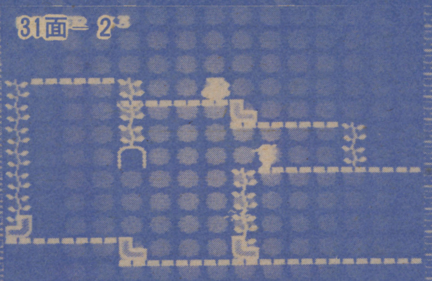
まいったか！



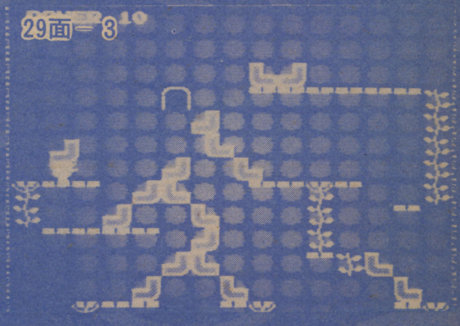
▲左上に移動して、ブロックを1つ抜く



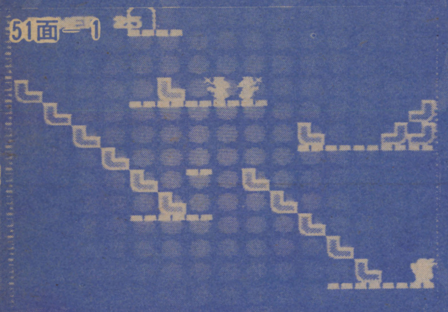
▲この面はパズルじゃない！といいつつ、この手の面も好きなんだ。落ちてくるブロックをよけて右へ左へ……。



▲あとは、ひたすらブロックを下へ落とす。ただし、段差には階段を作っておかないといけないぞ。

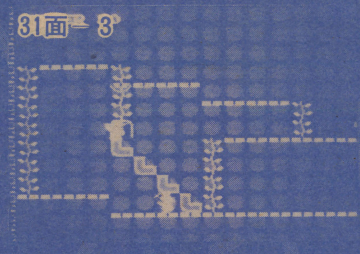


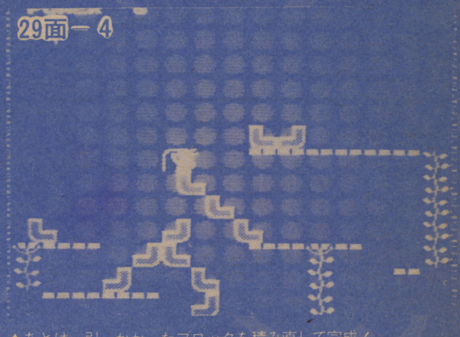
▲もう1度下のブロックを抜けば、ブロックが1つ引っかかる。



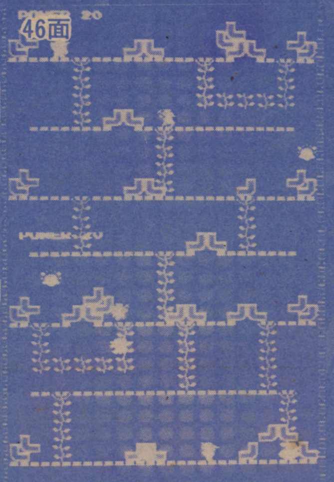
▲この面も、なかなか難解。まず下のブロックを抜いて上に持っていき、左に渡ってブロックで橋を作って右へブロックを持っていって……うわー頭が混乱する。

▶下へ降りて、あらためて階段を作ればOK。このとき、敵はここへ誘導しておけば楽になる



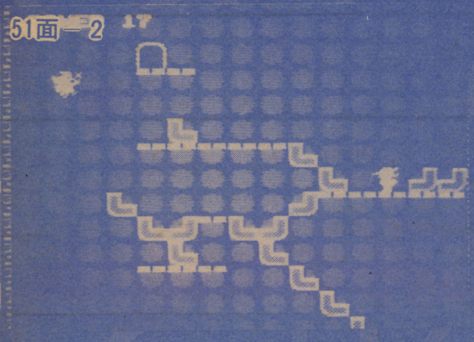


▲あとは、引っかかったブロックを積み直して完成！



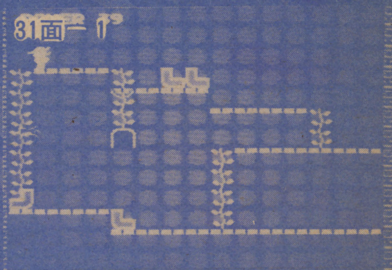
◀さて問題です。出口はどこでしょう？

([illegible])



▲もう説明はやめた！　この写真で想像してくれ！

▶敵が左のつたから登ってこれないように、ブロックを落とす



――編集者サミーの独白

あ～あ、今日の仕事もつらかった。なんせ、仕事が終わったのが午後11時だもんなぁ。そいでもって、家に帰ればもう12時。やってらんないよ！……これというのも、みんなライターのIがいけないんだ。5時には原稿を持ってくるっていったのに、なんだかんだいって、持ってきたのは結局9時すぎ！

そういえば、このあいだ学生時代の友人と飲みにいったんだけど、話をして驚いたもんなぁ。あいつが「このごろ、残業多くてさぁ」なんていったから、いったい何時まで仕事してるのか聞いてみたら、遅くても9時までには終わるんだと。くそ、ゼイタクもんめが！　俺もアフターファイブがほしいよぉ。

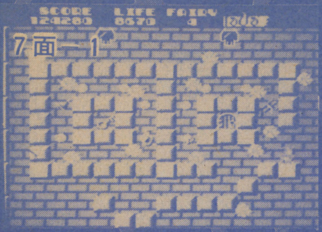
いいや！　泣きごとばかりもいってられない。11時すぎにならなきゃ帰れないんだったら、素直に現実を直視して、「アフタートゥエルブ」に精を出すとしよう……なんかムナシイなぁ。

というわけで、今は夜中の12時。俺は自室で「アフタートゥウェルブ」を満喫している最中なんだが、それにはいくつかの小道具が欠かせない。

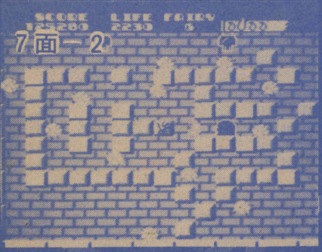
㊞のジンが使っているようなゆったりとした椅子、適当なBGM（オールド・ポップスが好みだ）、ブランデーを少々たらしたコーヒー、そして……21型のテレビとファミコン。ソフトは「バベルの塔」と「ソロモンの鍵」の2つのアクション・パズルゲームだ。パズルゲームの醍醐味というの

ソロモンの鍵

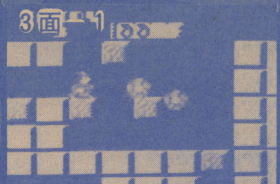
ファミリーコンピュータ　テクモ



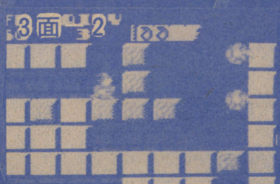
▶スパークボールの追い出しかたが問題の面。ただクリアするだけじゃもったいない。



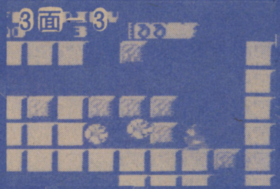
▶見事！ アイテムをすべて取ったのであった。これくらいやらなければ「美学」は語れないぜ。



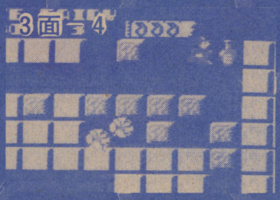
▶この面は、わざわざスパークボールを閉じこめなくてもクリアできるんだけど……。右上の1UPを狙ってみよう。



▶こういう形にブロックを作って、スパークボールを解放しよう。フッフッフ。これからせまい所に閉じこめられるとも知らずに……。

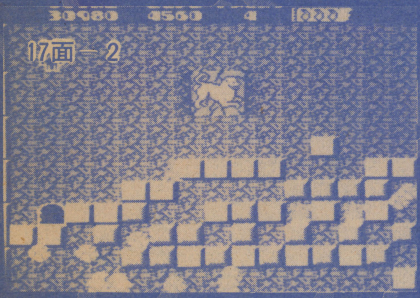


▶素早く飛び降りて、フタをすれば完了。このタイミングは、けっこうシビアだぜい。

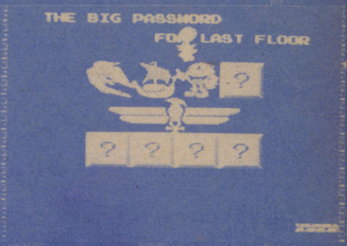


▲あとは右上隅で、ブロックを出して消せば、ほ〜ら1UPキャラ出現したぞ。どうもご苦労さまでした。

◀またスパークボールかよ！ いいかげんにしろ!! 最初のスパークボールは、作ったブロックの上にいるときに壊せばいい……と。

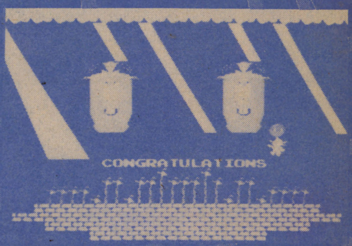


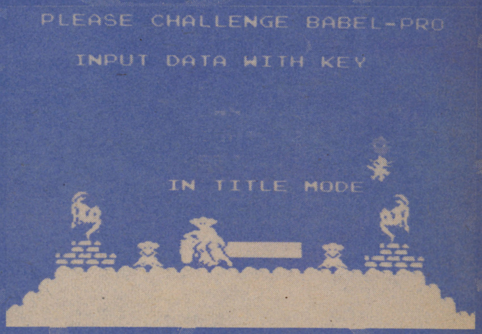
◀とにかく最下段には降りずに、中段を1歩1歩進むのがカギなんだ。上に脱出できれば楽勝さ。



▲64面の後は、いよいよビックパスワードの入力だ。ここが天国と地獄の分かれ道。

感動のエンディング





▲感動のエンディングは、バビロンの空中庭園。おや？ なにやらメッセージが……。

は、なんといっても「いかに華麗（かれい）な解法を見つけ出すか」これに尽（つ）きるだろう。知力のかぎりを尽（と）くして、難しい面を解き終わったときの、あの快感！ もちろん、できるかぎり美しい手順で解くんだ。うーん、これぞ「パズルゲームの美学」。一度これを味わったら、アフタートゥウェルブの怨（うら）みなんてどこ吹く風、てなもんさ。

それでは俺の知力の結晶（けっしょう）、「バベル」と「ソロモン」の解法を紹介しようか。

美学は眠気のかなたに

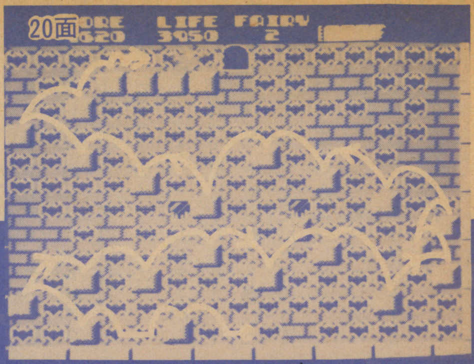
フッフッフ、俺の手にかかれば、どんな難しいパズルでもイチコロさ。「ソロモンの鍵」は、まだ43面までしか解けないけど、「バベルの塔」は、4日で64面まで解いちゃったもんねー。

と、思ったのも束（つか）の間。なんと「バベル」には、ファミコン版ドルアーガのように、裏バベル、いやさ「バベルーPRO」という、さらに難しい64面があったんだ！

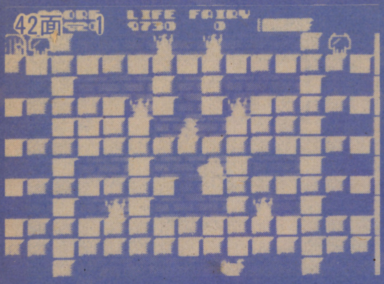
その「バベルーPRO」に入る手順というのは、タイトル画面が出ているときに、コントローラーを、上3回、下5回、右2回、左1回、順番に押せばOKだ。

ゲームの美学だ！

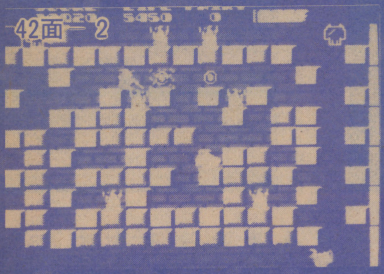
まいったか！



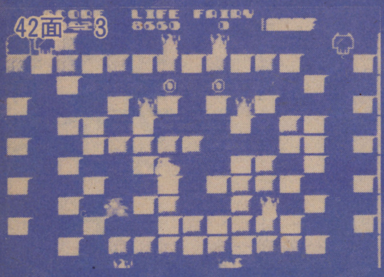
▲コウモリだらけで、ブロックが置きにくい！ こういう道順がベストだけど、落ちたらまた最初から……。



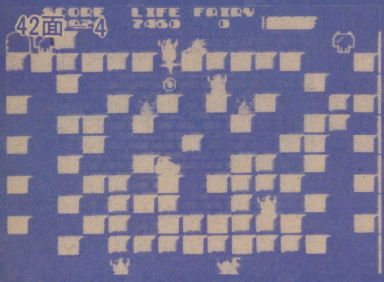
▲複雑な面構成に惑わされないように。この手の面は理詰めで解けば、難なくできるんだから。



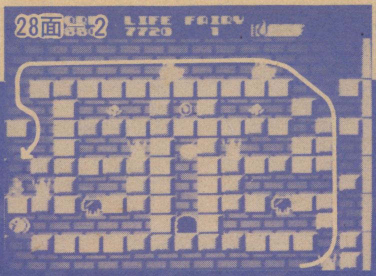
▲とりあえず火のななめ上のブロックを壊しておく。宝石が出現するぞ。



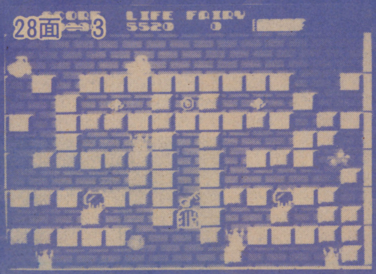
▲次に、左端から下がって、ここに。



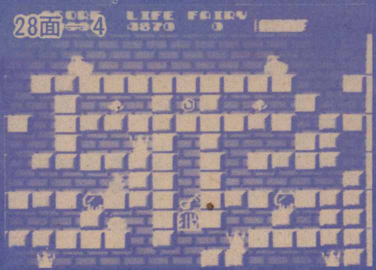
▲あとは、火を落としてその上にブロックを作れば……ゴール。



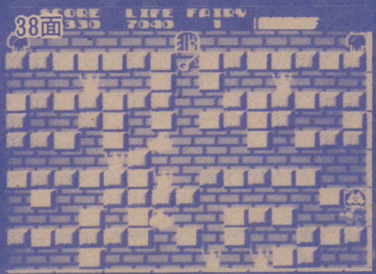
◀右端から上を通って左へ行く。これが何を意味するのかは、おいおいわかってくるだろう。



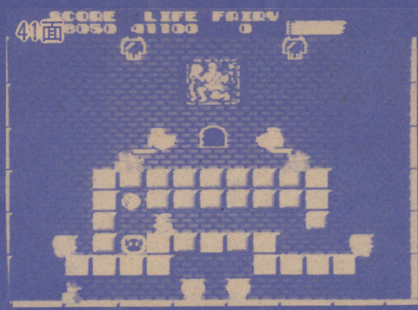
◀鏡の下にブロックを作っておかないと、その上の段が通れない。というわけ。



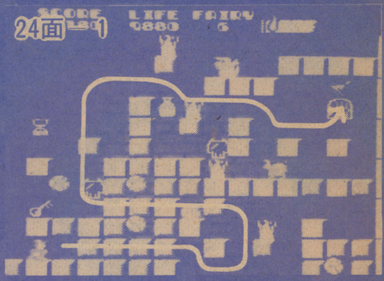
◀そして再び上の段を通って、ここまで来る。あとは火をどうにかして……。



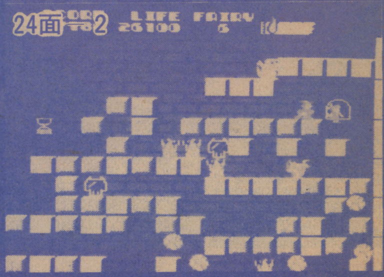
◀テクモプレート出現！ SHOTAN談「使いまわしがうまい」



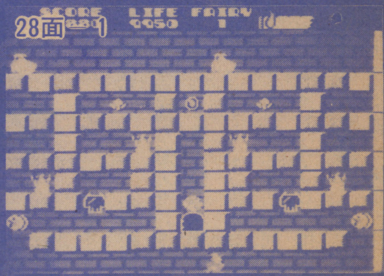
▲今度はマイティコインが。またまたSHOTAN談「Bボタンでパワーアップできるようにしてほしかった」マイティ・ボンジャックを知る人のみ笑える。



▶すぐ上にカギがあるのに取れない。というわけで、このステージは写真の道筋をたどらなければならない。



▶まんなかあたりの火の上に、ブロックが作られていることに注目。なお、星座パネルは右下隅にあるぞ。



▶久しぶりに、パズルらしいパズルの28面。まずはどういう道順で行くかを視察するのが大切。

おっと、もう夜が明けちまった。そろそろ会社に行く準備をしなくっちゃ。それにしても、また眠る時間がなくなっちゃったなぁ。……まあいいや、会社で眠れば。エアコンもついてるしね。じゃあ、ササニシキでも食って、今日も元気に出勤するかぁ！

（この物語はフィクションであり、登場する人物は、実在の人物とはまったく……ほとんど……すこししか関係がありません） ㊥

の美

ゲーム王国USAにはかなさ!

驚異の3Dスクロール
ボールブレーザー

アイデアのおもしろさをとことん追求したUSA産のゲームソフト――そこにアイデアの美学を見る思いがする。そこで、代表的なものを取り上げ、その魅力を紹介したいと思う。

トップバッターは、なんてったって『ボールブレーザー』だ。有名なゲームなので、プレイしたことのある読者も多いと思うけど、知らない人のためにかんたんに内容を紹介しよう。

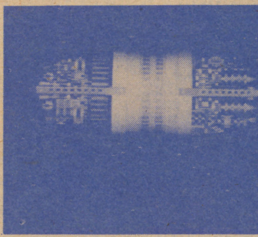
2台のロトホイルという乗り物と一つのボールを使って、その名も"ボールブレーザー"という球技をプレイする。ボールを相手のゴールにシュートすれば得点になる、サッカーのようなものだ。

といっても、アタリ版のものなど、8ビット機にかかわらず、そこらの16ビットや32ビット機以上のスピードで、上下別々に3Dでスクロールするんだ。しかも、ごきげんなサウンドをガンガン鳴らしてくれるから、エキサイトすることこのうえなしだぜ。

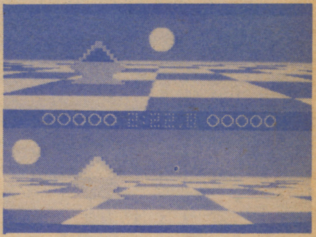
◀グラデーションが美しい、ルーカスフィルムのタイトル画面。

ちなみに、制作は『スター・ウォーズ』などの映画で有名なルーカスフィルムで、エピックス社から発売されている。

なお、このボールブレーザー、国産のあるマシンに移植が予定されているから、楽しみに待っていてね。



▼こちらは、同じルーカスフィルムの「レスキュー・オン・フラクタラス」。



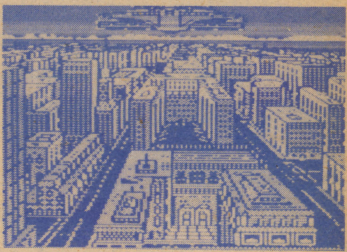
▶めくるめく疾走感。気が遠くなるほどだ。

不思議音楽RPG
アルタネイト・リアリティ

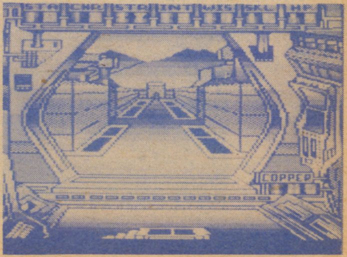
アタリ版の『アルタネイト・リアリティ』は、8ビットパソコン最高のセンスの良さを持ったRPGといっても過言ではないだろう。

ゲームの冒頭では、まず街が現れ、そこから約5分間テーマ音楽が演奏される。この曲はあまりにも個性的なので、なじめない人も多いようだが（担のーさんも、好きになってヨ!）、個人的には好きなゲーム音楽の一つだ。

アタリのサウンド機能やグラフィック機能（独特のGTIAというグラフィック・チップが搭載されている）を100パーセントセンスよく使いこなしているのは、今のところこのゲームを製作したチーム"パラダイス"と、前述のルーカスフィルムぐらいだね。ゲームの内容は5月号を見てほしい。



▲不気味な巨大UFO。ここから例のテーマ音楽がスタートする。



▶別世界都市へのゲート。ここはうまく通過しなければならない。

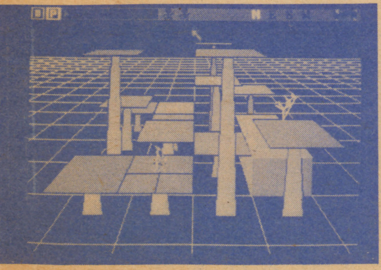
シュールなパラノイア感覚
マインド・ウオーカー

お次は、最近ユーザーも増えてますます楽しくなってきたアミーガのソフトから、2本紹介しよう。

7月号のパイナップル通信でも取り上げた『マインド・ウオーカー』は、何度プレイしても新鮮さを失わない不思議な魅力を持っているゲームだ。4重人格の人物の人格を元にもどすという設定自体、日本のゲームデザイナーの発想からは出てこないだろうし、出てきたとしても、企画段階でボツになってしまうだろう。誌面では、なかなかこのゲームの雰囲気まで伝えられないのが、チョッピリ残念だ（7月号のカラー写真でも見ながら読んでほしい）。

とくにサウンドがスゴく、他のゲームサウンドとは完全に次元が違って、完璧にメディテーション・ミュージックなのだ。ゲーム抜きでも、そのへんのロックバンドの演奏よりよっぽど迫力があるから十分楽しめるし、アミーガのサウンドはステレオなので、なおさら効果的だ。

グラフィックのほうも、映画の『トロン』のCGそのままの感じ



▲アメリカ人って、人間の体内に、こんなイメージをいだいてるのかな?

ゲームの美学だ！まいったか！

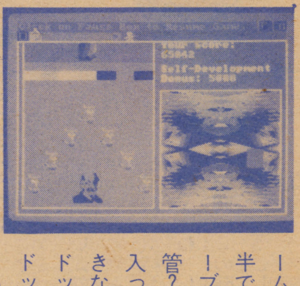
アイデア

キラリと光る、アメリカン感覚

文／桃園隆夫

日本人がどうあがいても、
わない。センスが違うの

で、プレイヤーをこのゲームの世界へグイグイ引きこんでしまう。なにしろ、プレイした晩には、必ず夢に見てしまうんだから！ ゲームの後半でチューブ（血管？）に入ったときなんか、ドックンドックンという心臓の音を


▶ここのジワ〜っとしたグラフィックは、幻想的ですらある。

バックに手首が現れ……、もうブッ飛ぶことまちがいなし！

このソフトを開発したビル・ウイリアムスは、以前にもマニア必見の『ネクロマンサー』というゲームを作っている。魔法使いが木とともに、悪魔の化身であるクモを退治しに行くというこの作品からも、彼のセンスの鋭さがわかる。しかも、音楽、グラフィックもすべて自分でやるというから驚きだ。

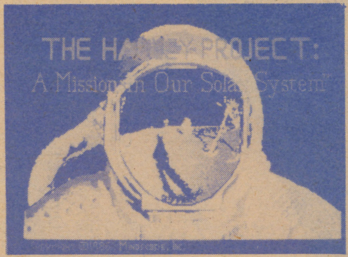
最近のゲームは数人のチームで製作するのが主流だが、まだまだ彼のような天才にはかなわない。

宇宙飛行士（アストロノーツ）に休息はない ハレー・プロジェクト

もう一つのアミーガ用ソフトは、これまた7月号に登場させた『ハレー・プロジェクト』だ。

これを開発したトム・スナイダーもやはりただモノではなく、他に『ラン・フォー・ザ・マネー』という一種の戦略ゲーム（といっても、宇宙人がいろいろな手を使って、サルに自分の店の品物を買わせるというオカシなもの）も作っている。このハレーのなかにも、アッと驚くしかけがいっぱいだ。

まずこのソフトをブートするとスペース物の映画みたいなタイトル画面が出てきて、トム自ら演奏したテーマ音楽がスタートする。この音はマシン内蔵の音楽用チップを使用しているのではなく、実際の演奏をサンプリングしたものなので、CDみたいなクリアな音が聞けるのだ。パソコンゲームのテーマ音楽で歌が聞けるのは、このゲームが初めてだろう。



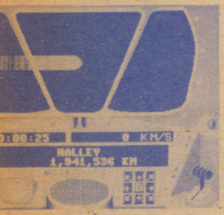
▲このタイトルが出るまででも、金を払う価値がある。

で、内容のほうだが、惑星探索船でハレーすい星を出発し、ミッションを終えてまたハレーにもどるというものだ。

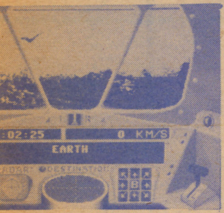
こう書くとかんたんそうだが、太陽系全体が、軌道や公転周期を含めて立体的にプログラミングされているため、天体に関してちょっと知っている程度では、とても最後まで行けないだろう。なにしろ、最初のうちこそ「地球に行って帰ってこい」程度の単純なミッションなのだが、そのうち「カロンを経由し、イオに行ってもどってこい」なんて言いだす。

しかも、最後まで行った人にはIDナンバーが出て来て、それを発売元のマインドスケープ社に送ると、さらに難しいレベルへのパスワードを教えてくれるのだ。こんなシステムにもプレイヤーに対するサービス精神がにじみ出ているね。

こういうタイプのゲームは、当分の間日本では出てきそうもないな……。



▲宇宙空間のグラフィックの単調さが、かえって不思議な存在感をかもしだす。



▲地球についた。ナンとそこは海。いきなりリアルなグラフィック。

リアルなカメラアングル ハード・ボール

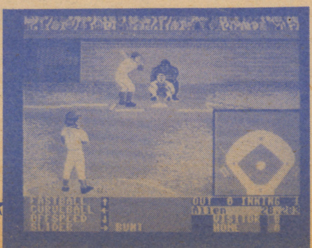
では最後に、アップルII、C-64用で最近人気の『ハード・ボール』を紹介しよう。発売元のアッコレイド社は、他に『ロウ・オブ・ザ・ウエスト』や、『ダムバスターズ』などの作品で知られている。そのすべてが、パッケージからゲームデザインまで、かなりのハイセンスでまとめあげているが、なかでも出色の出来なのがこのゲームなんだ。

▲このタイトル画面からして、いかにもメジャーリーグって感じだ。

内容は野球ゲームなのだが、今までの野球ものと一線を画しているのが、その画面のアングルだ。ちょうどセンターカメラで撮ったような角度で、ピッチャー、バッター、キャッチャー、アンパイアの4つの大きなキャラクターが表示される。そして、バッターがボールを打つと、これまたTV中継よろしくボールを追って画面がスクロールし、次にランナーを映し出す。ここのスイッチングなんか、えらくスムーズだ。

しかも、選手の打率などのデータ入力も可能だから、野球好きの日本人にもぴったりなんじゃないかな。

ここらへんはもう、アイデアの美というよりは、強烈な思い入れを感じてしまうね。



▶TVでおなじみのアングル。バッターは当然クラウチングスタイルだ。

今回取り上げたソフトは5本と少なめだったけど、どれもが作者のすばらしいセンスとアイデアに支えられているということがわかってもらえたと思う。やっぱりゲームってのは、ハードの性能やプログラミング技術がいくらすぐれていても、センスがキラリと光ってないとつまらないんだよね。

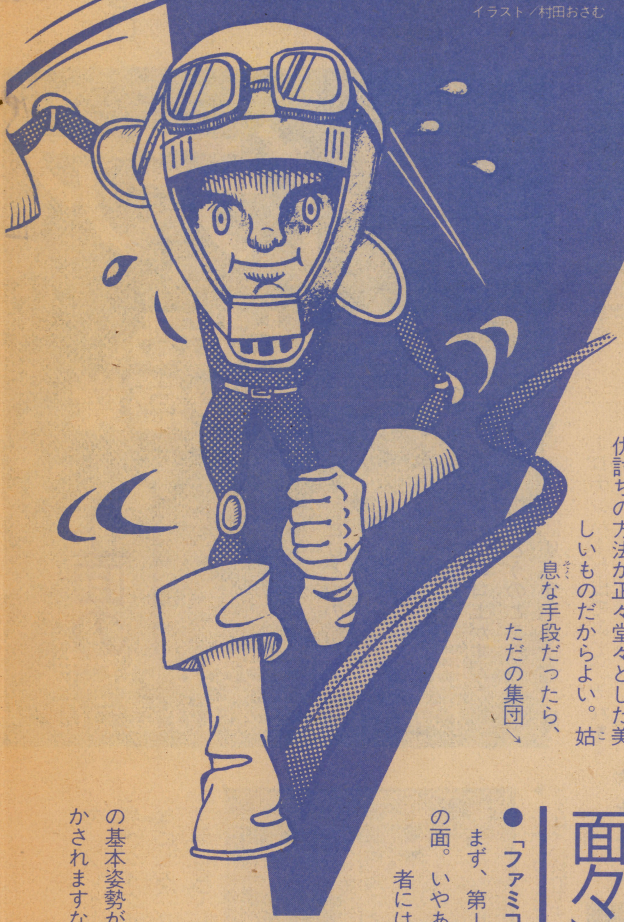
日本のゲームデザイナーたちも、アニメのテーマばかり聞いてないで、がんばってほしいもんだね。

ファミコンストラクションの逆襲

ロードランナーの美学

帰ってきました、不朽の名作。半年のブランクなんのその。美学でビビビビビビビビビ。

ファミリーコンピュータ
文／家族電算機
イラスト／村田おさむ



むかしの名前で……

こんにちは、今月からスタートする、まったく新しいタイプのゲーム評論＋裏技情報。それが「ファミコンストラクションの逆襲」だ……と思った人へ。そうはいきませんて。

じつは、「ゲームの美学」ということばにつられて、ただ1度だけ蘇る不朽の名作。これが、家族電算機のお送りする「ファミコンストラクションの逆襲」なのです。

ナニナニ、「逆襲」とはいうものの、本編はどこにあったのかって？ ふーむ、キミは新顔の読者だね。よろしい、「ファミコンストラクション」とは、つい半年ほど前にBEEP1000万読者（回し読みすれば、このぐらいにはなるんじゃなかろうか）から惜しまれつつ連載を終え、今もその復活を望む声がひきもきらない、というゲーム雑誌界の奇跡といわれた記事。これを知らずしてBEEPERというなかれ、というほどの企画だった。

「逆襲」と「美学」の深い関係

さて、もう「ロードランナー」というゲームがあったことさえ忘れ去られているかもしれないファミコンの世界に、一矢をむくいるべく、一石を投ずるべく、一喜一憂すべく（ええい、いいかげんにせい）立ちあがったのが、今回のスペシャル番組でして、そもそも「逆襲」に「美学」はつきもの。

たとえば、「赤穂浪士」は武士の美学。主人の仇を討つべく立ちあがる47人の忠臣の活躍は、今なお語り継がれていますね。これなど、仇討ちの方法が正々堂々とした美しいものだからよい。姑息な手段だったら、ただの集団↗

↘暗殺者だもんね。

というわけで（サァ、強引にもっていくゾ！）、拙者こと家族電算機にとって「ロードランナー」における美学とは、なんぞや？ それはなんといっても、

①（ムダな）落とし穴を使わない

②バグを使わない

の2点。つまりプレイヤーに対してつねにフェアプレイで仕かけることこそが美であり、加えて、

③デザインに凝っている

とすればなおよい、というところでしょうか。

まあ、美学論はこんなところにして、懐かしの名場面集で実地見聞にいってみよう。と、ここまで読んで不安になったあなた。心配召さるな。新作も最後に控えてござる。

ナツメン（懐かしの面々）コーナー

●「ファミコン」の面

まず、第1面は「ファミコン」の面。いやあ、懐かしい（新人読者にはなんのことやらサッパリして気持ちがいいですね）。しかし、初回のこの時点で、すでに落とし穴はなく、バグを使わずに、デザインに凝るという、3つの基本姿勢が現れているのには驚かされますな、う～ん（と妙に自↗

↘分で納得）。これは先にアイデアがあり、形はあとからついてきたようなものでした。

▶「ファミコン」の面。落とし穴なし、バグいらず、デザインよしの優良物件でした。

●「ダイヤ」の面

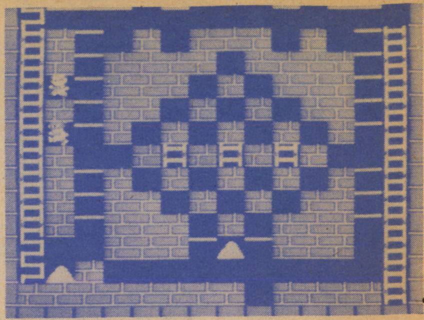
落とし穴といっても、身動きを取れなくするものもあれば、秘密の通路として活用し、積極的に落ちていかねばならないものもあります。しかし、ファミコンストラクションでは、そのどちらも否定。

「機能として付いているのだから、なにもそこまでしなくても」というお便りや、このゲームの作者ダグ・スミスさんの「落とし穴によって、ロードランナーは広がりをもった」というコメントにもかかわらず、この点にこだわっているのは、やはり美学を重んじるから。「武士道とは死ぬことと見つけたり」からもわかるように、美学とはときに不条理の世界なのです。

これも、ダイヤの中心部に落とし穴があればかんたんなのにね。

●「ホーンテッドマンション」の面

「ロードランナーにこだわってる。」しかも、ロードランナーにまで…



▲「ダイヤ」の面。画面全体がミスディレクション（偽の手がかり）の塊ですが、やましいところはありません。

…のデザインまでにこだわってちゃあ、しょうがないな」と、かの岡本画伯が台本を無視していったかどうかしりませんが、同じデザインに凝るにしても、ゴテゴテするよりはシンプルなものを選ぶというのも美学といえます。

この面もなんの変哲もない3本柱ですが、よく見ると番兵の位置や穴の場所が微妙にズレているところがミソで、しかも、これだけのことで左から右へ順を追って難しくなるところがヨロシイ。

ゲームの美学だ！まいったか！

プレイヤー側の言い分

ところで、作り手に美学があれば、遊び手にも美学があって当然。しかも、面の作り手は、その面を解く最初のプレイヤーでもあるわけで、ここに、家族電算機のプレイヤーとしての美学も公表してしまいましょう。こちらは、

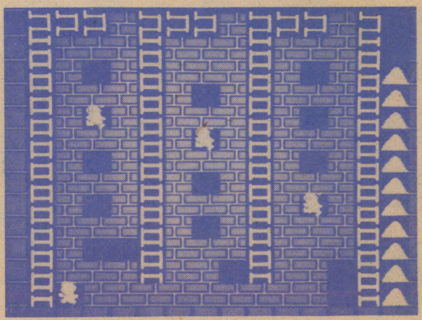
①ムダな殺生をなるべくしない、仏心の美学

②ムダな動きをなるべくしない、速攻の美学

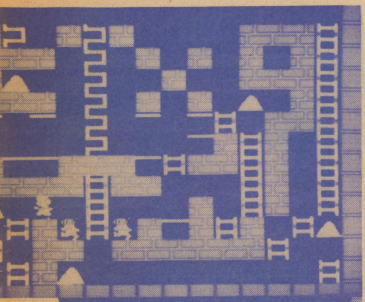
そして

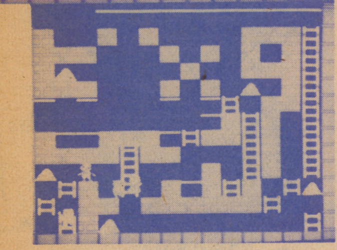
③つねに作者の意図の裏をかこうとする「つねに作者の意図の裏をかこうとする」美学

の3点です。逆にいえば、この線に沿ってプレイされたのが、家族電算機印の面であり、解法への大きな糸口となることでしょう。



▲「ホーンテッドマンション」。な・まえ・は・な・い・が、シンプルデザインの代表。





▲「ビガク」面（上がエディット面。仏心をもち速攻に強く作者の裏をかくそんなランナーになりたい。

新作面の「ビガク」

このように、過去からの「美学」の歴史に彩られた「ファミコンストラクション・ロードランナー」ですが、半年のブランクののちに辿り着いたひとつの結論を、きょうこうして皆様方にお見せできますことは、まことに光栄の至りです。

とタテマエの口上がすんだところで、ほんとうのところをいいますと、やはりブランクは大きい。あまりに大きいので、かつての常連のBEEPERはおそらく、そのタイトルを聞いただけであきれてしまうことでしょう。その名も

「ビガク」の面

なぜ、そう呼ばれるのかは、「アリが10匹、ありがとう」にも通じる深遠なゴロ合わせと関係が深いので、ここでくわしく説明する余裕はありませんが、まあ、画面を見ておわかりのように、上半分に「ビ×9」の文字があるので、これからは「ビが9個、ビガクの面」とお呼びください。

残念なことに、この文字パターン、面のなかに活かされているような、いないような感じなので、どこからか「ガンバリヤ」の声が聞こえてきそうですが、さて、仏心、速攻、そして、「つねに作者の意図の裏をかこうとする」美学で、どこまで「ガンバレ」るか？

「ビガク」面の解法

手短にいきましょう（いや、手長になるかな）。

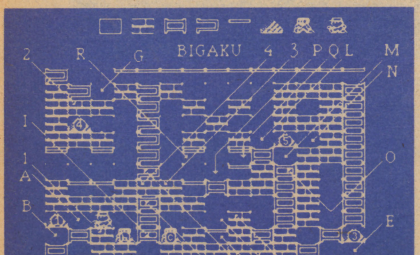
まず、3人いる番兵を、左からa、b、cとしておきましょう。

スタートしたら、すぐにA地点へ。そこで、1をくずし、少し待ちます。番兵aがB地点に来たところで、頭に乗って①を取り、すぐにUターン。やってくる番兵bの頭を越えて、ハシゴの下、D地点へ行きます（番兵cは、この騒ぎのあいだ、C地点にいてくれるはず）。ここで止まっていると、番兵たちは1のレンガのあたりでダンゴ状態となります。

D地点から右へ、＋ボタンをチョンチョンと押す感じで移動すると、ダンゴがほぐれ、番兵の1人（aとしておきます）が1に落ちますが、ギリギリのタイミングでレンガから脱出し、死なずにすみます（ここで、aが死ぬようでしたら、はじめに1をくずすタイミングを気持ち遅らせます）。番兵は1人も殺してはいけません。

②を取り、E地点に向かいますが、番兵を1人だけ（cが来たとします）連れてきます。このときにも、＋ボタンをチョンチョンと押す感じで移動するとよいでしょう。番兵がF地点へ来たら、頭越しに左へわたります。

③は、E地点で振動している↘



↘番兵の頭上に落ちるようにして取り、すぐに左に飛んで逃げます。

つぎにG地点まで行き、2をくずして④を取り、そのまま右へ落ちて、H地点から後ずさりしながら3、4をくずします。すると、下に残っていた番兵2人（a、b）がハシゴに登り、右へ行くのをやり過ごしてから自分はI地点へ。a、bがJ、K地点に落ちていくところでハシゴを登り、閉じかける3と4のなかを走って右へ。落ちている番兵（aが上だとしましょう）の頭上に乗り5をくずします。

さて、番兵bとともに移動して右のハシゴにつかまり、登ってL地点で待ち、bがM地点に来たところで⑤を取りつつN地点にわたります。タイミングを見てO地点まで飛び降りると、bはレンガの左側へ降りるので（自分の側に来るようなら、タイミングを見切れてない）、そのまま下がって、bをP地点に誘導。自分はQのバーから、頭ごしにRにわたり、天国へのハシゴを登って一丁あがり。

また会う日まで。

▲8月7日、東京のバリオホールにドラクエの序曲が響きわたった。

取材・文／KILALA
PHOTO／蒲生晴夫

サウンドの美学

音色、メロディー、ハーモニー──すべてがゲーム音楽をこえてしまった

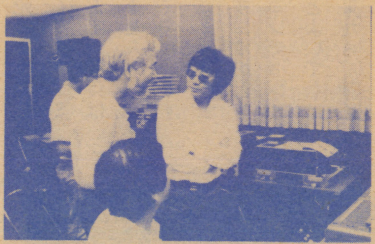
ドラゴンクエストが大演奏で迫る！

弦が響き、ホルン、トランペットが轟く

ホールのドアを開けると、ドラゴンクエストのオープニングテーマが大迫力で鳴り響いてきた。フル・オーケストラの演奏で、ホール全体がドラゴンクエストしているのだ。これはスゴイぞ。

ドラゴンクエストといえば、ファミコンRPGのなかでも人気作。人気の秘密はゲームミュージックに負うところも大きい。そのドラクエ・ミュージックがレコード化されるというビッグニュースをキャッチし、BEEP取材班は8月7日録音の行われるホールにとんだ。

オーケストラの指揮は、この音楽の作曲者すぎやまこういちサン。演奏はNHK交響楽団の主要メンバー20名という超豪華スタッフだ。

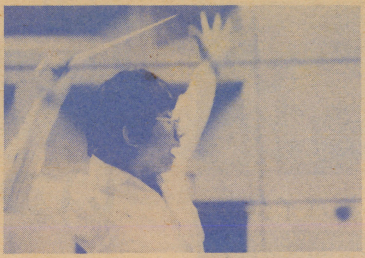


◀ゲネプロ（通しリハーサル）の合い間に、綿密な打ちあわせ。

◀音を操る行方サン。エンジニアの腕のみせどころ。

ゲームの美学だ！まいったか！

▶タクトを振る手にも熱がこもる。



▼「さあ、フォルテッシモ!!」

▲N響メンバーとなごやかに打ちあわせをするすぎやまサン。

ゲームマニアのすぎやまサン

10月5日に発売されるこのレコード（CD、テープも）、A面はオーケストラ・バージョン、B面はシンセサイザーとファミコン音源のバージョンで、この日は、オーケストラ・バージョン全曲がデジタル録音された（録音はオーディオ評論家の行方洋一サン）。

序曲、ラダトーム城、戦闘、竜王、フィナーレなど8曲で組曲を構成するオーケストラ・バージョンの録音は、ときにトランペット、ホルン、ときに、チェロ、ベースなどが荘厳に響くなか、熱気にみちた雰囲気で進められた。

演奏のあい間をみて、作曲・編曲のすぎやまサンにお話をきいてみた。すぎやまこういちといえば、むかしはGSのタイガースやガロのヒット曲、最近はCM曲などで大活躍する作曲界の大御所だが、じつは、たいへんなゲームマニアでもある。

「ボクはむかしからゲームが大好きでね。ボードゲームを含め300点ぐらいのコレクションがある。森田の将棋をプレイしていたときに、ヒョンなきっかけからエニックスとつながりができてね、話がもりあがっていった」

タクトをふり、竜王倒した感動が！

「ゲーム音楽を手がけた第1弾が同じエニックスのウイングマン2。そして第2弾がこのゲーム」

と語るすぎやまサンに指揮をした感想をたずねてみた。

「タクトをふり、音が響いた瞬間、あっ、ゲームの音もここまできたのか、と感無量でした。ドラクエで竜王を倒したときの感動と同じ。それはうれしかった」

「というのも、ボクとしては、いままでのゲームミュージックには少なからず不満があったんです。自分がゲームマニアだけに、たいへん腹立たしかったな。ハーモニーの進行やリズムがなってなかった。同じ音楽性を表現しきれてなかった。これはもどかしかったですね。だから、なんとか自分でいいゲーム音楽を生みだしてみたかったんです」

「ファミコンのハードの制約があって、2〜3音しか同時に出せない。これはしようがないから、その2〜3音で、ハーモニーやリズムをどのように組みたてるか、そのへんに気を遣いました。オープニングやエンディングでは3声をフルに使い、中間は2声で音を作りました」

オーケストラ・アレンジでは、そのへんの制約を取りはらったのだろうか。

「いや、制約は変えていません。オーケストラ・バージョンでも、2〜3声しか出していません。そのかわりに、より音楽性の幅を広げてみようと思いました」

たしかに、そうした意図がみごとに結実したできだ。

▲すぎやまサンのタクトのもと、音楽が会場を包みこむ。

◀「なかなかいいアレンジですね」とN響コンサートマスターの徳永サン。

▶おなじみエニックスの曽根さんも、当日はつきっきりで見守っていた。

ゲーム音楽の夢をついに実現！

「B面のシンセサイザー・バージョンでは、今回のオーケストラにない楽器の音や、現実にはない音、サウンドエフェクトなどに凝ってみたんです。自宅のパソコンで遊んでいたものを発展させた"サウンドの遊び"といっていいかな」

大のゲームマニアでもある作曲家すぎやまサンが、全精力を傾けた音楽だけに、ここにはゲーム音楽のひとつの頂点がある。ゲーム界に投じる波紋も少なくないことだろう。

「いまこどもたちにとって一番身近な音楽っていうのは、ゲームミュージックなんですよ。その音楽が貧弱じゃ情けない。腹立たしい。これを契機にゲーム音楽も、もっともっとよくなってほしいな」

（文責／KILALA）

▲レコードの付録として楽譜や、すぎやまサンの解説も付くそうだ。

※10月5日アポロン音楽工業より発売予定。

ゲームの美学だ！
まいったか！

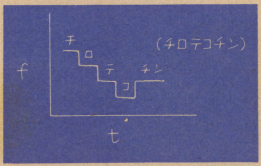
ポーズ音の美学

いつもは日陰者(ひかげもの)だけど……

文／富田 丈

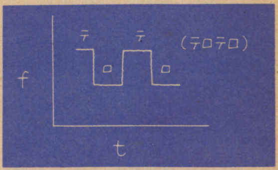
ポーズ音にも美学はある。もっと画期的なポーズ音に期待したい。
(図のｆは周波数、ｔは時間を表す)

①謎の村雨城



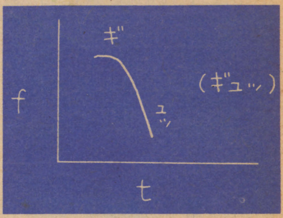
◀うん、これは目新しいポーズ音だ。俗に七四ぬきといわれる日本独特の音階で、華麗な音を奏でている。音色も琴（コト）のように仕上がり、さすがディスクシステム。

②スーパーチャイニーズ



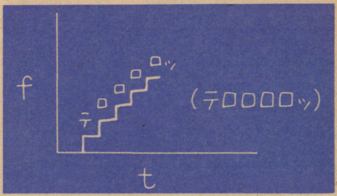
▶チョット単調。メリハリをつけるため、もう少しこってほしい。

③ぺんぎんくんWARS



▶これは短い。高い音からものすごい早さで下へ落ちる音。スピーディーなゲームだからこそ、ポーズを入れたときの解放感がほしい感じも。

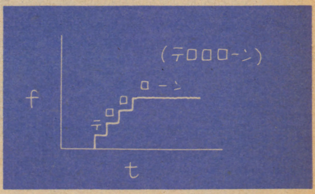
④キン肉マンマッスルタッグマッチ



◀5段階に上がる単音。もっとも典型的なポーズ音だが、もうひとひねりほしい。

⑤クルクルランド

▼これは4段階に上がり、最後は伸びている。キン肉マンよりは芸がありそう。

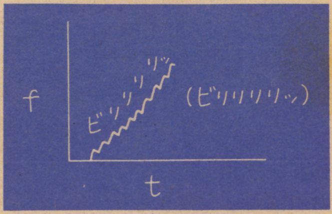


⑥ハイパーオリンピック

ポーズ音なし。ま、当たりまえだろうね。ハイパーショットやってる最中に、ポーズなんかかけられないモン。

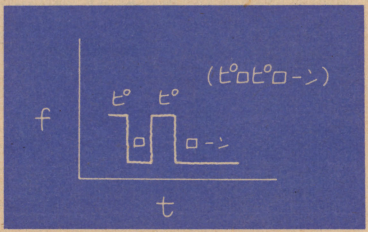
⑦魔界村

▼よい。とても緊張感の高いこのゲームには、このぐらいの激しいポーズ音でないとね。



⑧スーパーマリオブラザーズ

▼いちおう無難にはできているね。コミカル・アクションゲームとしては、こんなところかな。



⑨マクロス

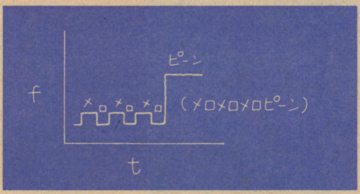
悲しや、ポーズ音なし。アクションゲームに、ポーズ音を入れないなんて、ボクとしてはさびしすぎるなあ。

⑩ダウボーイ

これもポーズ音なし。しかし、そのかわりラウンド、マップ、レフト、ハイスコア、コース・タイムなどが表示され、わかりやすいページング方式をとっていて、これはこれでまたよろしい。

⑪ギャラガ

▼ナムコ独特の素早いポーズ音に仕あがっている。シューティングゲームとしては、かなりよろしい。

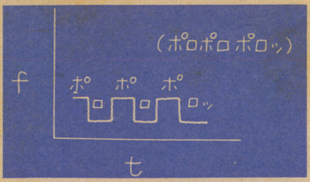


⑫ボコスカウォーズ

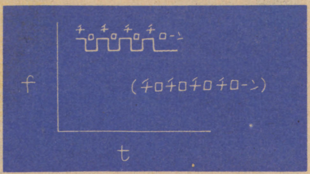
このタイプのゲームにはポーズ音は不要だろう。でも、電話が突然かかってきたときに困るのは、このタイプ。やかましい！

⑬ロットロット

▼こんなとこでしょうね。無難な線です。



⑭エキサイトバイク



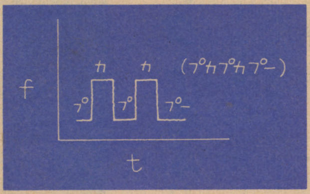
▲一見ふつうのポーズ音のようにみえるが、鳴っている音程がかなり高い。そのためゲームより浮いた感じになり、ポーズ音としての機能を十分に果たしている。

⑮カラテカ

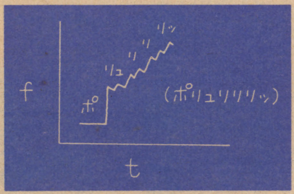
ああ、これもポーズ音はついてない。なんとさびしいことよ。ただし、曲は止まる。

⑯B-ウイング

▼ごく標準的なポーズ音だ。しかしポーズ音が、ＢＧＭ、効果音などにくらべて、かなり音量があがっていて、聞きやすいのがいい。

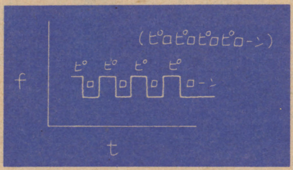


⑰ハイドライド・スペシャル



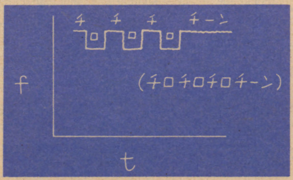
▶魔界村と同じく、危機感をあおるようなポーズ音。なかなかよろしい。音自体もだいぶ凝っているしね。

⑱五目並べ



▲標準的なんだが、五目を並べる音と混ざってしまい、紛らわしい。でもナツカシ。

⑲ボンバーマン

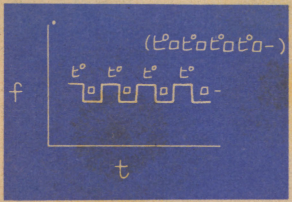


▲ポーズ音には、このポロポロポロとかチロチロチロとかの音が多いね。ま、注意をひきつけるには、よい音なんでしょうが、いまひとつヒネリがほしい気もする。

⑳フィールドコンバット

これもまた、ポーズ音なし。

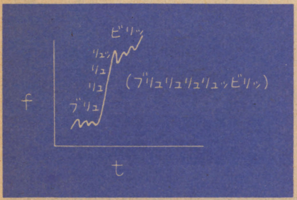
㉑F１レース



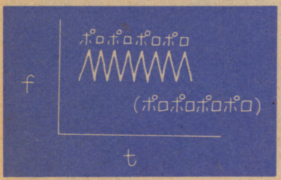
▶任天堂の伝統ですね。ピロピロピロー。

㉒アトランチスの謎

▼これは凝っている。音の数も３音全部使っているし、センスも光る。とくに目立つ音であることがたいせつ。



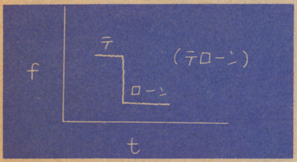
㉓レッキングクルー



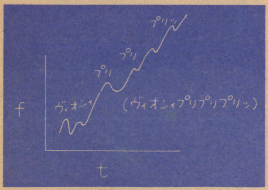
▲珍しく音程による変化をさせていない例。なにか、ものがあふれるような音で不安を感じるのは、ボクだけかな。

㉔10ヤードファイト

▼単純だが、不思議と目立つポーズ音である。

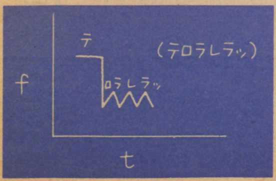


㉕ヴォルガードⅡ



▶これまた、凝った作りをしている。下のほうで一回低い音をうねらしておいてから、変化をつけながら音程をあげていく。グッド。

㉖影の伝説



▶ごくふつうデス。

激突!! 3大ファミコン・シューティングゲーム

特集2

いまやファミコンの世界もRPGブーム。
自分のキャラクターを育てる楽しみもいいけれど、
やっぱりファミコンはシューティングゲーム。
3大シューティングゲームで、
敵を撃ちまくる快感を味わってくれ!!

ILLUST T. SATO

最新ファミコンゲームお買い得情報

キングスナイト

スクウェア(4900円)

初のフォーメーションロールプレイングゲームというから、どんなRPGかと思ったら、これがアクションゲームだった。たしかにアイテムをとればレベルは上がるし、5面などはフォーメーションを組んで進まないとクリアできない。

でも、このゲームをRPGととらえるのは大きなまちがいのような気がする。ツインビータイプのシューティングゲームとして徹底的に撃ちまくる爽快感を追求したほうがいい。(評●たけじゅん)

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★★★
	サウンド	★★
	ゲームデザイン	★★★
	総合評価	★★★

高橋名人の冒険島

ハドソン(4900円)

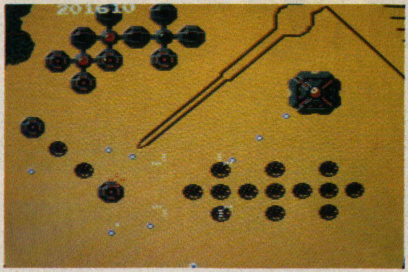
高橋名人を動かして、恋人を魔王の手から助け出すゲームである。とちゅうに出てくるタマゴを割ると、パワーアップアイテムが出てきたり、スケートボードに乗るとスピードアップするなどの特徴がある。また、天使が出てくると、一定時間無敵にもなれる。

プレイした感想だが、とにかくスーパーマリオに似たゲームである。パワーアップやステージ構成など、あげればきりがない。もう少し、ゲームを練ってほしかったな。(評●Mt. Markham)

お買い得度		
	キャラクター	★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★★★
	サウンド	★★
	ゲームデザイン	★★
	総合評価	★★★

スーパーゼビウス

ナムコ(4900円) ©㈱ナムコ



「ゼビウス」の続編「スーパーゼビウス・ガンプの謎」は、まさに「スーパー」と呼ぶにふさわしい、高い完成度をもったゲームだ。

戦闘の舞台は、おなじみの地上に加えて、アンドアジェネシス内部、洞窟など、大幅に広がっている。そして、各エリアはただ単純に戦うだけでなく、ある謎を解かなければクリアすることができないという、いかにもナムコらしい味付けがしてある。もちろん、流行の「パワーアップ」も、(ひかえ目ながら)あるぞ。(評●氷水芋吉)

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームデザイン	★★★★
	総合評価	★★★★

ASO

SNK(4900円)

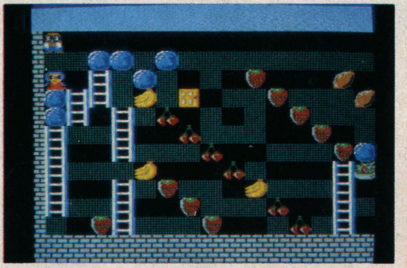
縦スクロールのシューティングゲームだ。ピラミッドに隠されているパワーポイントやパワーアップアーマーを取って、プレイヤー機をパワーアップさせていく。

業務用をやりこんだプレイヤーの話だと、サンダーアーマーとシールドアーマーさえあれば、わりにかんたんにクリアできてしまうそうだ。ボクも実際にプレイしてみたけど、アーマーもパワーアップのしかたもかんたんなようだ。初心者向けのゲームってところかな。(評●SHOTAN LTD)

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★★★
	サウンド	★★★
	ゲームデザイン	★★★
	総合評価	★★★★

バナナ

ビクター音楽産業(4900円)



このゲームは、パソコンでおなじみの『モール・モール』のファミコン版と思ってくればいい。ただ、ルールが1ヵ所だけ変わっていて、少女を最後に連れていかなければならなくなった。少女が加わったおかげで、ゲームに新鮮味が出たんじゃないかな。

でも、画面のほのぼのさとはうらはらにゲームは非常にむずかしい。全部で101面あるんだけど、5面あたりから、かなり頭を使わなくてはならない。パズル大好き少年向きだね。(評●たけじゅん)

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★★
	サウンド	★★★
	ゲームデザイン	★★★★
	総合評価	★★★

ソロモンの鍵

テクモ(4900円)

業務用とほぼ同じ面構成で発売されたので、ファミコンが業務用のトレーニングに使えるのはいい(むろん、逆もいえるけどね)。

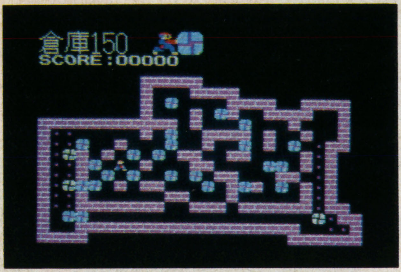
それに、アクション面とパズル面がきっちり区別されているのもいい。パズルをしながら、素早い動作が必要なものなんて、できたもんじゃないものね。ただ、残念なのは、高次ラウンドにいきなりやさしい面が入っていることかな。とはいえ、マルチエンディング、GDVと、テクモは期待できそう。(評●SHOTAN LTD)

お買い得度		
	キャラクター	★★★
	スピード	★★★★
	グラフィック	★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームデザイン	★★★★
	総合評価	★★★★

続々発売されるファミコンゲーム、どれがおもしろいのかつまらないのかイマイチわからない。そこで今月は、最近発売されたゲームのお買い得表をつけてみた。評者の好みもあるので絶対視はできないけど、参考にはなるはずだ。

※評価は5段階で行っています。

涙の倉庫番スペシャル
アスキー(2980円)



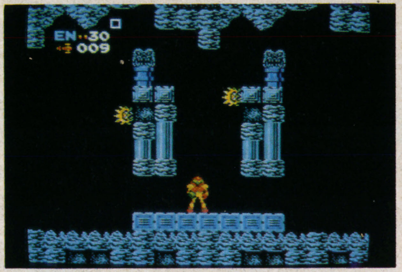
アスキー初のディスクゲームだ。今さら倉庫番という気もするが、長時間楽しむという意味ではファミコン向けのゲームなのかもしれない。ファミコン版はさすがに子供向けとあって、多少は便利なアイテムが使えるようになっている(上級者は邪道というけどね)。

でも、スペシャル面ばかり150面も集めてあるので、かなりむずかしいぞ。そうそう、ゲーム中に形助君(自分のキャラ)を動かさずにおくと、楽しいことが起きるよ。

(評●たけじゅん)

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★☆
サウンド	★★★
ゲームデザイン	★★★
総合評価	★★★

メトロイド
任天堂(2600円)



このゲームは、サイボーグ強化手術を受けた宇宙戦士を操り、迷路化された惑星内を歩き回るというもの。このサイボーグの動きがなかなかいい。しかし、いろんな動きをするぶん、操作に慣れるには時間がかかってしまう。初めは「なんだコレ」と思ってしまうが、やりこめばやりこむほどゲームにのめりこんでいくゲームだ。

ただひとつ残念なことは、ディスクのアクセス時間が異常に長いこと。これには熱をさまされてしまう。

(評●たけじゅん)

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
サウンド	★★★
ゲームデザイン	★★★
総合評価	★★★

テラクレスタ
日本物産(4900円)

このゲームの目玉は、パーツを集め、合体機によって演じるフォーメーション攻撃の多彩さだろう。開発もかなり苦労したらしく、フォーメーションの分離・合体をスクロール画面上にきれいに出すのはたいへんだったようだ。

それに、大きなキャラクターもバシバシ登場する。チューボなどはマップ上を自由自在に動き回るのだ! ソフトは、今はやりの1メガソフトだし、今からお金をためて買う準備をしておこう。

(評●たこぴー)

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームデザイン	★★★★
総合評価	★★★★

ゴーストバスターズ
トクマソフト(5200円)

パソコン版でおなじみのゴーストバスターズがファミコンになった。

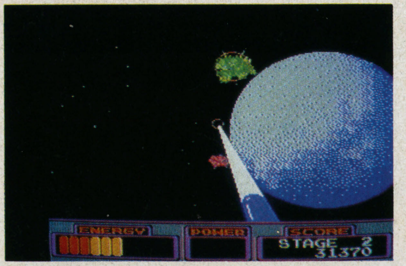
いろんな場所に出現するオバケをつかまえるため、ジッピーレースを続け、とりもち(?)でオバケを閉じこめる、これがゲーム展開だ。

ただ、キャラクターが1種類しかいないのはなさけない。マネージメント・アクションゲームという企画は〝買い〟なので、後は細部に凝ってくれればよかったのに…。

(評●SHOTAN LTD)

お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★
グラフィック	★★
サウンド	★★★★
ゲームデザイン	★★
総合評価	★★

機動戦士Zガンダム
バンダイ(5300円)



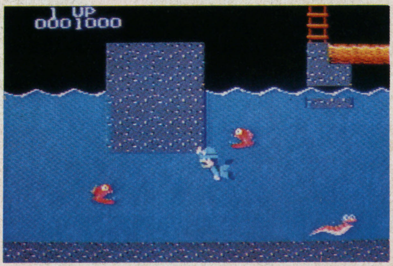
アニメのZガンダムのキャラを使った3Dシューティングゲームだ。このごろのシューティングゲームとちがい、シンプルにできているところがじつにいい。グラフィックもいいが、とくに宇宙空間のグラフィックはスゴイ。

ただ残念だったのはターゲット戦かな。テ○ザーもどきにはガッカリした。ほかがスゴイだけにね。でも、デモはスゴイし(嗚呼! 2分40秒)、アニメファンならずとも一見の価値はあるぞ!

(評●SHOTAN LTD)

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★
ゲームデザイン	★★★★
総合評価	★★★★

スーパーピットフォール
ポニー(5500円)



「失われた洞窟」を舞台に、3つのアイテムを手に入れるゲームだ。が、行く手にはクモやコウモリが邪魔をする。こちらの武器はピストルだけ。タマは20発。多くの障害を乗りこえなくてはいけない。

アイテムは隠れている。探すのは大変であり、敵の攻撃はしつこい。ゲーム全体の印象は、サウンドやキャラクターが今一歩という感じ。それ以外は並だといえる。それに、画面の切り替えの遅さなどアラが目立つ。もう少し頑張ってほしかった。

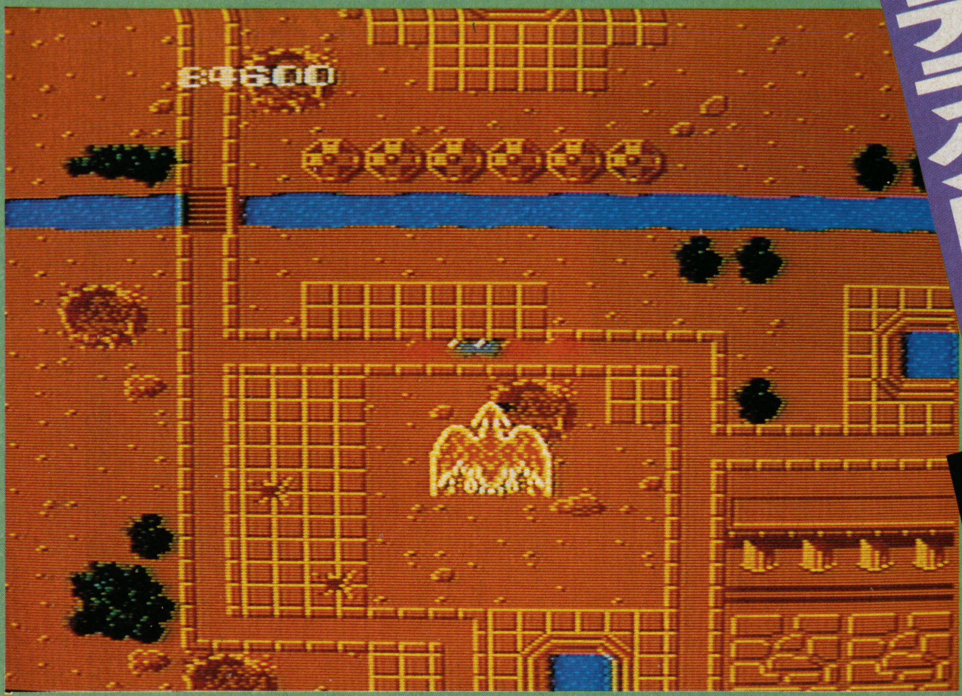
(評●SAY)

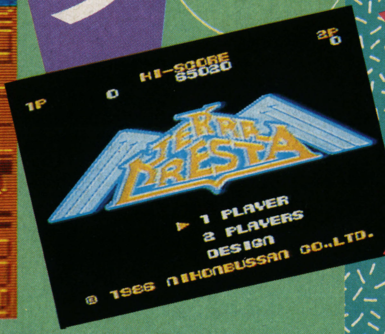
お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
サウンド	★★
ゲームデザイン	★★★
総合評価	★★★

激突 3大ファミコン・シューティングゲーム

テラクレスタ

日本物産
4900円
文・たこぴー





とうとう、全国ファミコンファンが待ちに待ったあのゲームが出る。そう、ゲームセンターで大人気の〝テラクレスタ〟だ。まずは〝完璧版〟のストーリーから。

ビームディレクションの図 矢印の向きはビームの飛んでいく方向を示す。8方向へ移動可能だ。決めおわったらゲームスタート!! さぁオリジナルフォーメーションでマンドラーへアタック!!

シップロケーションの図 光っているシップを十字コントローラーで好きな所へおけるぞ。下でも上でも、どこでもOK。

完璧版ストーリー

宇宙世紀に入って、地球は隆盛をきわめていた。

しかし、全宇宙を手中にしようと企む宇宙魔王マンドラーが、その無の魔力によって地球上に巨獣を蘇らせた（巨獣とは、原始時代、地球上に存在した恐竜のことである）。宇宙魔王マンドラーと、その手下巨獣群によって、地球人は地表に基地や武器を残し、生命の源である海の底へと生きる大地を移すことを余儀なくされた。

そして、時は流れ、地球人たちは輝く太陽と緑の大地を取りもどすべく、地球奪回組織〝テラクレスタ〟を結成し、戦闘迎撃機〝ウイングギャリバー〟を完成させ緊急発進した。

ウイングギャリバーは、大地に残された格納庫からパーツを奪還し、合体分離のフォーメーション攻撃を敵に加えながら、宇宙魔王マンドラーを目指す。

戦え！ ウイングギャリバー!! 緑の大地を取りもどす日まで。

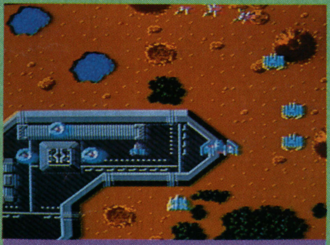
＊

なんて、どらまちっくなストーリーだろう!! だんだん盛り上がってくるではないか。

ゲーム内容

ゲームはもちろんみんな知っていると思うが、テラクレスタを知らない人もいるかもしれないので、説明しておこう。

▲2号機分離「ムーンフォーメーション」だ。3号機格納庫発見!! 幽閉機を破壊して奪還せよ!!



▲3機合体「エクステンドフォーメーション」。拡散ビームで敵編隊を全滅だ!!

✚ボタンでウイングギャリバーを操作し、Bボタンでキャノンビームを発射する。このビームは、空中物も、地上物も両方とも当たる（スターフォース等と同じ）ので、すべての敵はこれで攻撃する。

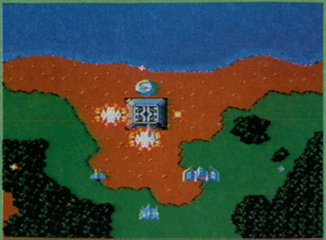
エリアを進んでいくと、地上に格納庫が見える。数字の書いてある丸い幽閉機を破壊することで味方パーツが浮上してくる（ただし、幽閉機は数字が光りはじめてからでないと破壊できない）。このパーツに触れることで合体完了となるわけだ。

同時に、画面中央最下部にFマークが出る。これは、フォーメーションができる回数を表しており、最大3回、またパーツを奪還するごとに3回まで増える。

なお、幽閉機の番号は味方パーツの種類を示している。パーツの種類は以下のとおり。

●2号機――2連射になる

長所 キャノンビームの幅が広



▲回転ビーム（本当に回るんだぜ、これはすごい）発射の、「サイクロンフォーメーション」。もう１機合体すれば………

がる

短所　当たり判定が大きくなる

●**3号機**――後方に発射できる

長所　後方の敵機、残した砲台に対し、かなり有効

●**4号機**――キャノンビームが無敵弾（敵を貫通する）になる

長所　敵編隊機と要塞に対し、かなり有効。編隊ボーナスをねらうときには絶対必要

短所　前方の当たり判定が大きくなる。

●**5号機**――後方にバリアを張れる

長所　後方からの敵機は100パーセントシャットアウト

短所　ただし、弾は通り抜けてしまう

以上の4つのパーツがあり、それぞれ複合合体できる。

▲５機合体成功、無敵の火の鳥に変身。敵を連続撃破!!

次に、このゲームの目玉、フォーメーション攻撃にいこう。パーツとの合体時にAボタンを押すと好きなときにフォーメーション攻撃ができる。

攻撃パターンは、以下のとおり（どの味方機がついていても、フォーメーションの形と攻撃は同じ）。

◎**2機合体　ムーンフォーメーション**――2機が平行に並んでビームを三日月型に拡大発射

長所　敵に当たりやすくなる

短所　敵に攻められると逃げるのが難しい

◎**3機合体　エクステンドフォーメーション**――3機が三角形になってビームを拡散発射する

長所　前方攻撃に対して99パーセント無敵、要塞に対してもかなり有効

短所　前方でフォーメーションを使うと、後方から敵機が出てくるので注意（重要）

◎**4機合体　サイクロンフォーメーション**――4機で菱型を作り、高速で回転ビーム発射

長所　うずまき状にビームが広がるパワーはなかなかのもの

短所　回転ビームの出ないときは、攻撃がまばらになるときがある

◎**5機合体　ファイヤーバード**――全機合体完了時、自動的に8秒間火の鳥となり、無敵になる。その後、フォーメーション攻撃が可能になる

クロスフォーメーション――四角形に分散して、ビームをクロス発射する

長所　画面上をほとんどカバー

短所　フォーメーションの中央と左右の自機が比較的甘くなる

▲巨獣魔境に侵入。見てくれ!!　ちゃんと骨になるんだぜ!!

ファミコン版の目玉

ファミコンの目玉は、完璧といっていいほどオリジナルに忠実に製作した点が挙げられるが、もうひとつ目玉がある。

それは、オリジナルのフォーメーションをデザインできることだ。くわしくは説明書を見てもらえばわかるが、SHIP LOCATIONで味方機の位置を、BEAM DIRECTIONでビームの方向を決められるのだ（これはスゴイ!）。5機合体の火の鳥が終わったら、Aボタンを押してみよう。自分のデザインしたオリジナルフォーメーションで敵に攻撃できるぞ。やったね、ニチブツさん。

▲炎を吹き出して迫る恐竜群!!　エクステンドフォーメーション拡散ビームで突破。

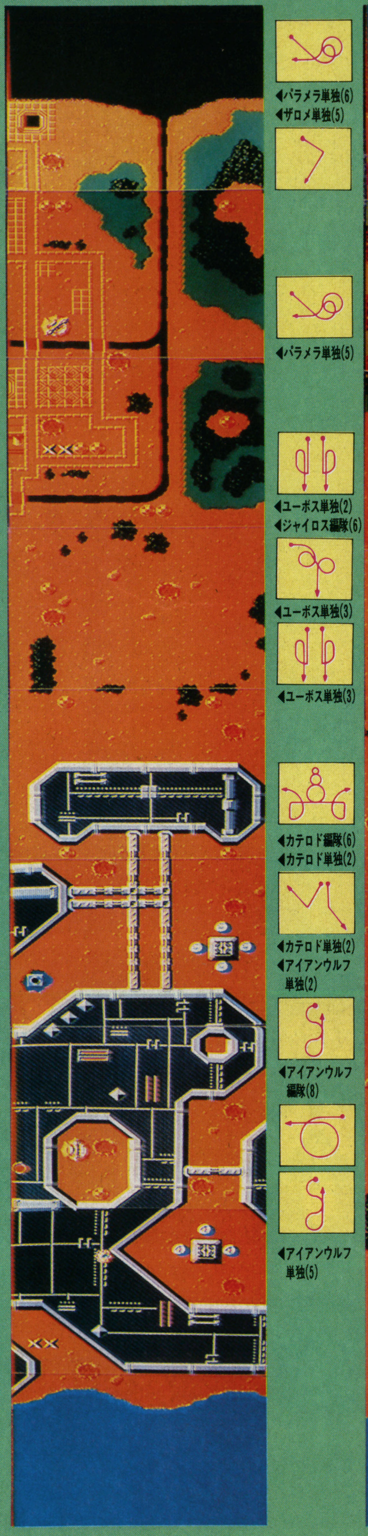
✖敵キャラクター表✖

※なお、取材後エレキングとメガロはファミコン版では登場しないことになりました。

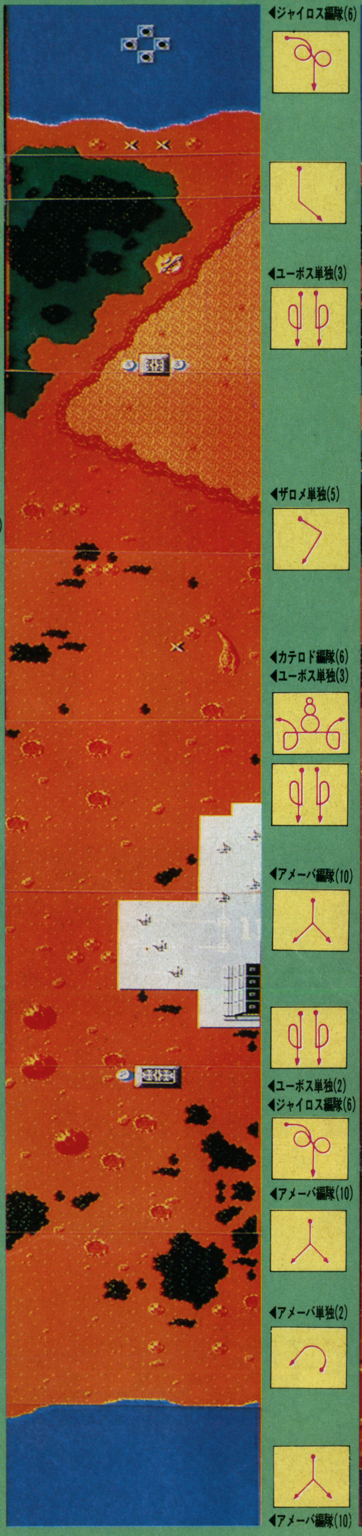
マップ

敵空中キャラ
アタックパターン付

AREA-4



AREA-3

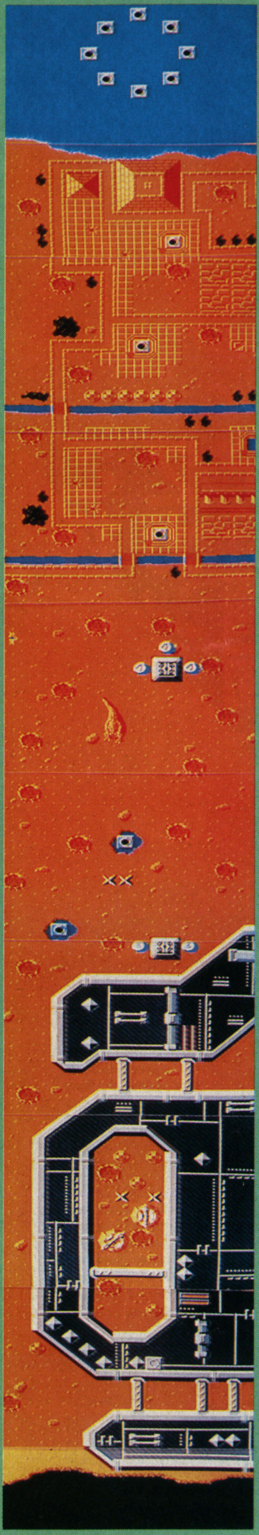


AREA-2

AREA-1

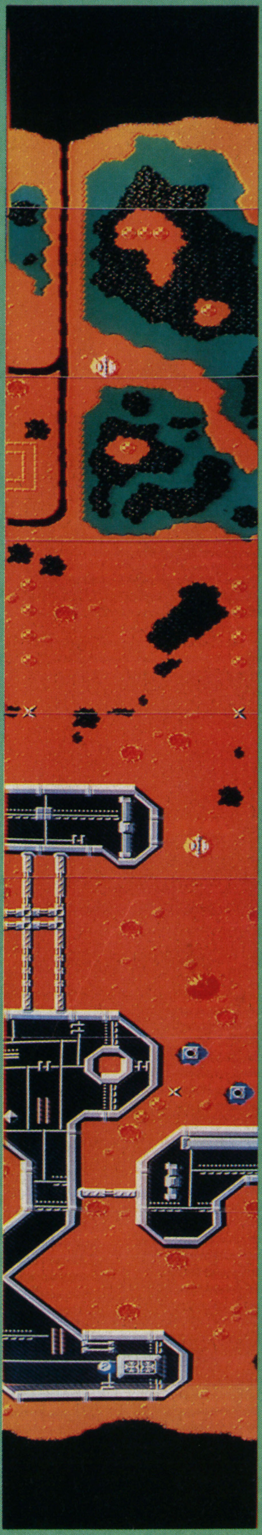
テラクレスタ

AREA-8



◀ザロメ編隊(4)
◀キライ単独(5)
◀ザロメ単独(2)
◀キライ単独(3)
◀ザロメ単独(4)
◀ヒドラ単独(6)
◀ヒドラ単独(5)
◀スピーナ単独(5)
◀アメーバ単独(2)
◀カテロド単独(7)
◀宇宙魔王 マンドラー

AREA-7

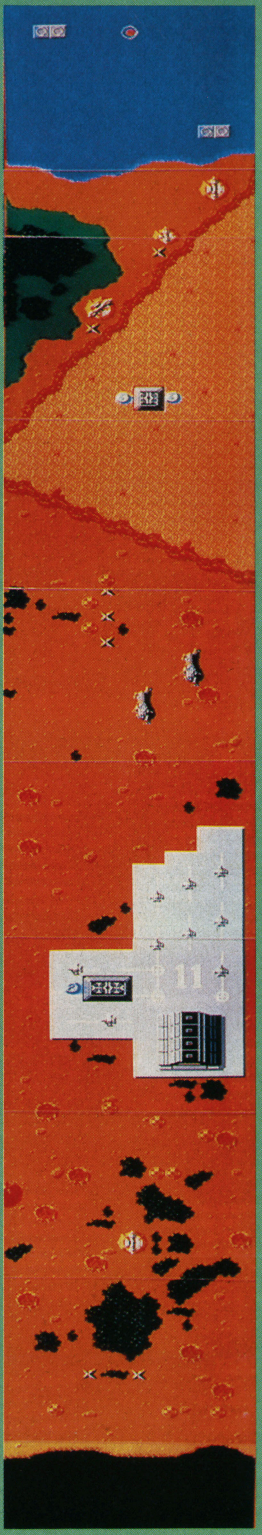


◀ユーボス単独(3)
◀ダロス単独(5)
◀ダロス単独(5)
◀ザロメ単独(5)
◀アイアンウルフ 編隊(8)
◀カテロド編隊(6)
◀ユーボス単独(3)
◀ヒドラ編隊(6)
◀ヒドラ単独(2)
◀大型母艦 ダイコン

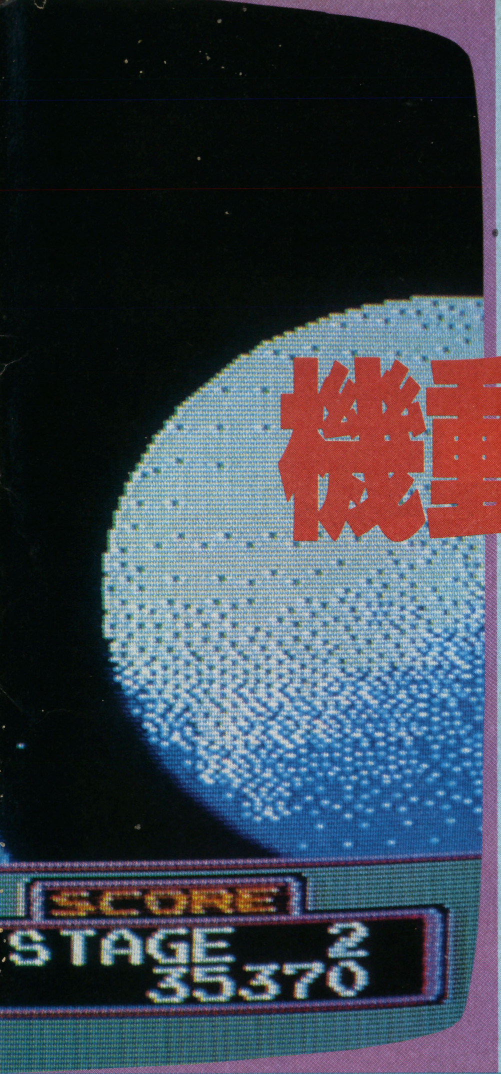
AREA-6

◀アメーバ編隊(10)
◀アメーバ単独(2)
◀ヒドラ単独(5)
◀ザロメ単独(5)
◀アイアンウルフ 単独(2)
◀アイアンウルフ 編隊(8)
◀ジャイロス編隊(6)
◀ユーボス単独(3)
◀カテロド単独(2)
◀カテロド編隊(8)
◀ジャイロス編隊(6)
◀アメーバ編隊(10)

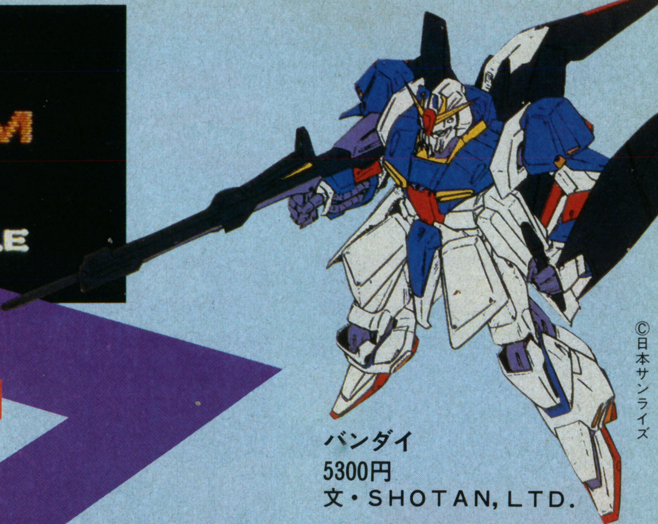
AREA-5



◀アイアンウルフ 編隊(8)
◀ザロメ単独(3)
◀ザロメ編隊(4)
◀キライ単独(5)
◀ザロメ単独(2)
◀カテロド編隊(6)
◀ユーボス単独(3)
◀パラメラ単独(6)
◀ザロメ単独(6)
◀ダロス単独(5)
◀ダロス単独(5)
◀大型母艦 ダイコン

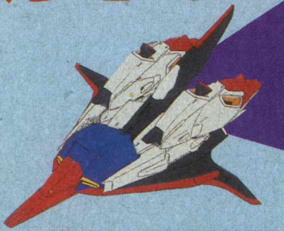


機動戦士Zガンダム

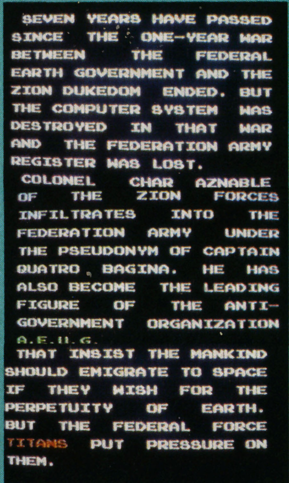


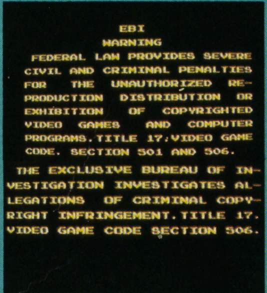
©日本サンライズ

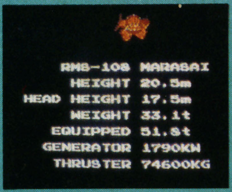
バンダイ
5300円
文・SHOTAN, LTD.

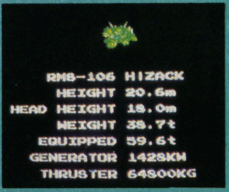


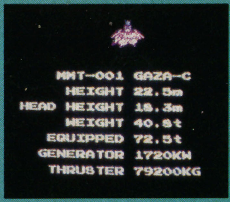
これがZガンダムのデモ画面だ！

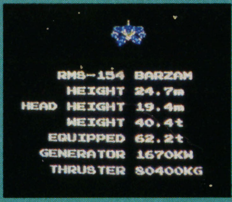


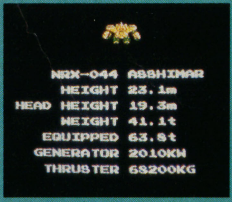


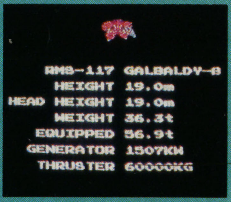


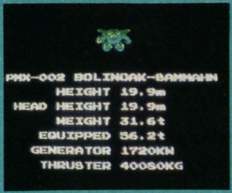


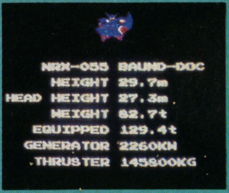


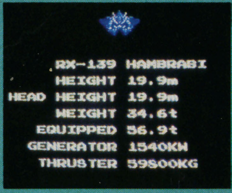


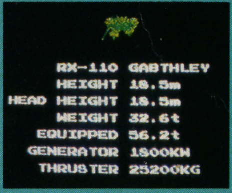


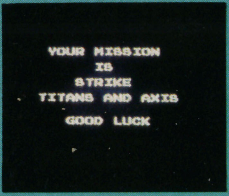


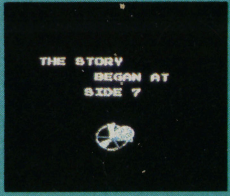


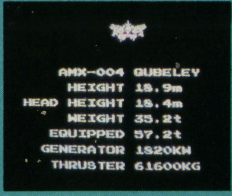


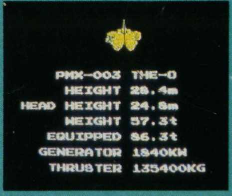




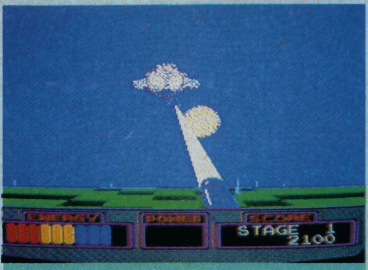








遠藤さんのつくったZガンダム



▲スターウォーズをラスター画面にすると、こうなります(!?)〈シーン1〉

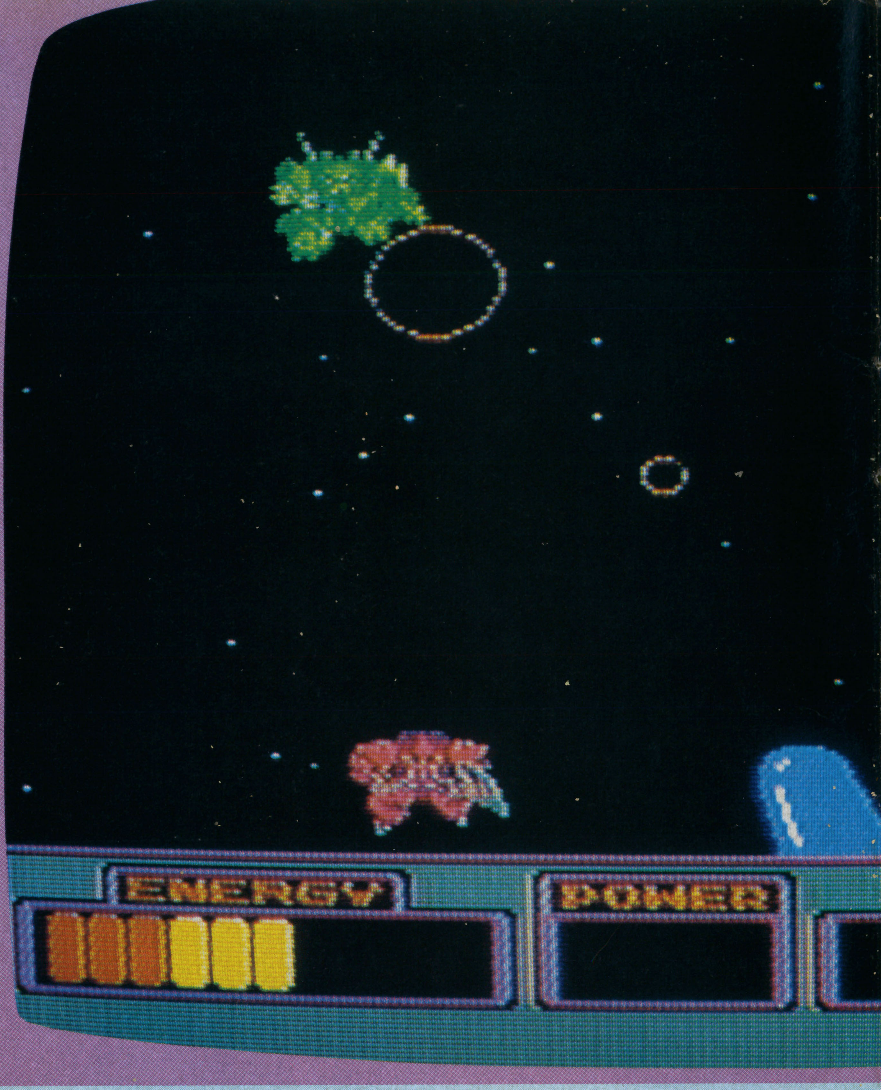
遠藤雅伸さん——この人の名前を知らない人はたぶん、いや絶対いないだろう(いたら、モグリ)。

そう、ゼビウス、ドルアーガの塔、リターン・オブ・イシターのゲームデザイナーだ。

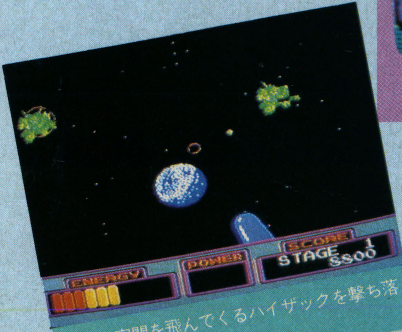
BEEP8月号(61年だよ)でも紹介していたが、遠藤さん自身、かなりのアニメ通らしい。あのゼビウスも、アニメのイデオンの影響をうけて作られたようだしね。

その、彼の念願の「ガンダム」が、ファミコンゲームとして実を結んだのだ。それが、バンダイから発売になる「機動戦士Zガンダム」だ。

スイッチを入れると、即、タイトルが出ると思ったら、キミは甘い! まず、ストーリー紹介から始まるデモに驚かされるはずだ。



とりわけキャスト紹介がスゴイ! ハイザックやメッサーラなどのZガンダムでおなじみのキャラが、パースペクティブ効果(3Dをカッコよくいうとこうなるのだよ)で飛び出してくるのだ。思わず、われを忘れて数分間見とれてしまうこと、まちがいなし! なにしろ、電源入力後のWARNINGから、デモプレイ後のGAME STUDIOマークまで、2分40秒もあるんだからネ。大容量ROMの勝利だね。もちろん、スタートボタンで飛ばすこともできるけど、一見の価値ありだよ。



▲宇宙空間を飛んでくるハイザックを撃ち落とせ!

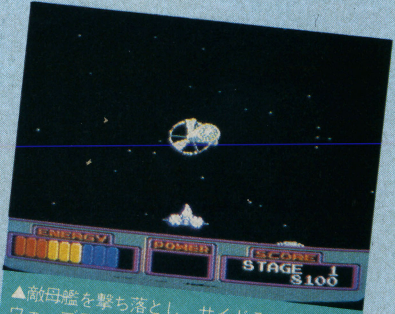
SCENE 1

各ステージは、3つのシーンから構成されている。

シーン1は3Dで迫る地上シーン。このシーンでは(シーン2でもそうだけど)ひたすら敵機を破壊すればいい。

そして、ソ○……じゃない、タワーが次々に迫ってくる。このタワー、じつは敵の固定砲台で、ステージ1では攻撃してこないけど、ステージ2でボチボチ攻撃し、ステージ3でやっとまともに攻撃してきて、以後、雨アラレのように撃ちまくってくる。

この地上のタワーの攻撃と、敵機の攻撃をかわしながら一定数の敵を倒すと、上空にワープしてシーン2に突入するんだ。ボクは、この面からそこはかとなくアタリのスターウォーズを感じてしまった。



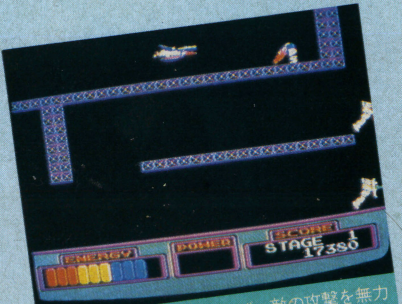
▲敵母艦を撃ち落とし、サイド7へと向かうウェーブライダー〈シーン2〉

SCENE 2

シーン2は、宇宙での戦闘シーンだ。ここも一定数の敵を倒すとターゲットが出現する。ここのキャラクターはハイザックかな(なにしろ、ボクはクワトロや座☆手森のようなアニメマニアじゃないのでよくわからんのだよ)。これらのキャラが次々に波状攻撃をしかけてくるのだ。

そして、このシーンのポイントは、赤い隊長機(名前は……)を倒すことだ。そうすれば、敵母艦の中(シーン3)へ侵入できる。

でも、このシーンの最大の魅力は宇宙空間のグラフィックの美しさ!! とくにステージ2などは眼前に迫る巨大惑星の陰から、ハイザックなどが3Dで飛び出してき



▲パワーシールドを取れれば、敵の攻撃を無力にするぞ!〈シーン3〉

機動戦士Zガンダム

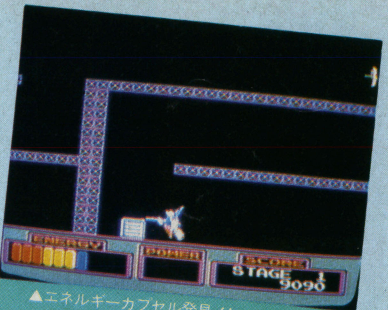
もう圧巻!! しびれちゃうぜ。

SCENE 3

そして、シーン3の敵母艦内の戦いに突入する。

この面は、「T○EXD○R」の印象が強いせいか、シーン1のスピード感、シーン2のグラフィックの美しさに比べると、ちょっとさびしい気がする。

ゲームとしては、迷路のような艦内をウェーブライダーに変身して飛んでいき、パワーアップアイテムを集めていくのだ。このパワーアップアイテムには、たとえば敵の攻撃のパワーを弱めるシールドや、ビームライフルのパワーアップバージョン、エネルギー（かなりのパワーが得られるものやスカもある）などがあるので、探してみよう。



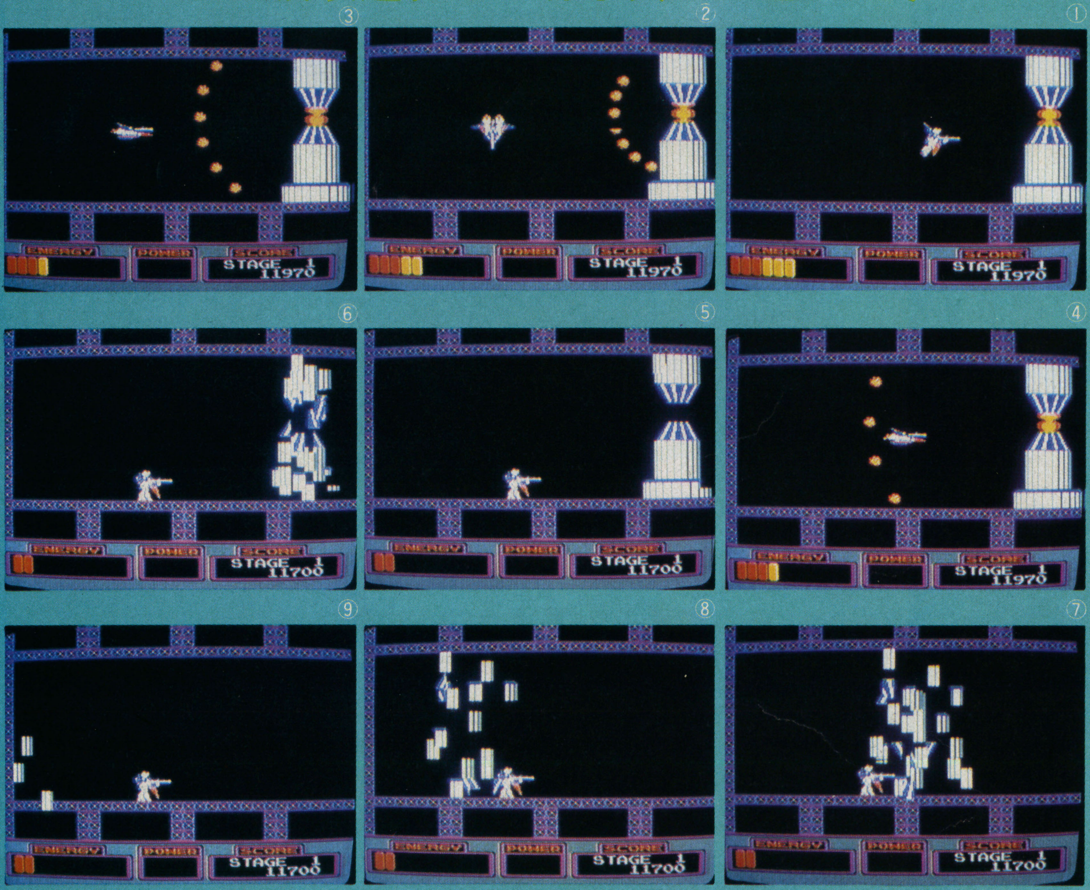
▲エネルギーカプセル発見!! スカのカプセルもあるのだよ。

さて、このシーンのクリア方法は原子炉（たぶん、すべてのステージで、ここまでの地形は同じだと思うが）を破壊することだ。倒し方は、コアの中心に向かって弾を撃ちこむことだ。

しかし、コアを撃つと、プラグ・ザ○ートのような弾が放射状に出てくるからたいへん！ これをかわしながら、コアを破壊すると、地響きをたててコアが爆発するんだ（左の分解写真を見てね）。

あとは、このシーン1から3までの繰り返しでステージが進んでいくんだ。

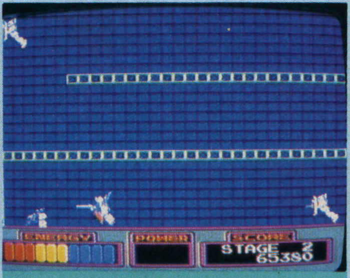
いよいよコア発見！ コアの破壊過程を分解写真でお送りします



おいしい話

じつは、バンダイの橋本さんが話してくれたんだけど、おいしい話があるのだよ。このZガンダム、遠藤さんが凝りに凝っちゃって、1M2本分になってしまった。でも、2本組で出すわけにもいかないから、発売バージョンを買ってくれた人のなかから1000人に〝ファイナル編〟をプレゼントしてくれるんだって！ 基本設定は同じだけど、かなりマニアックなものらしいよ。楽しみだね。

▲ステージ3は夜間戦。なかなかシブイじゃない。



▲これがウワサのパワーライフル。貫通弾の威力を見よ。

▲宇宙空母の動力源を破壊し、侵入せよ！

スーパーゼビウス

ナムコ 4900円
©(株)ナムコ
文・氷水芋吉

ザ・リターン・オブ・ゼビウス？

ビデオゲームにおいては、シューティングゲームに新たな地平を拓き、ファミコンに移植されては、現在のファミコンブームの火付け役ともなった――あのゼビウスの続編、それが今回発売の「スーパーゼビウス・ガンプの謎」（9月19日発売）だ。

ゼビウスの良さというのは、なんといっても「高いストーリー性」

空中戦の途中、雲の中に入ったら……突然の閃光とともに、ワープだ。

おっ、前作では見られなかった建造物だ。さすがは「スーパー」！

おもな敵キャラクター

だろう。ゲームデザイナーにより構築された緻密なストーリーを背景に、敵キャラや、地形にさえリアリティがあふれていたんだ。
そんなわけで、「スーパーゼビウス」の紹介の前に、ぜひともゼビウスのストーリーを書いておこう。これを読んでからプレイすれば、きっとおもしろさも倍増する……かな？

黄色のカプセルを取ると、ブラスターの照準が、こーんなに広がる！

ファントムの恩返し!?　パワーアップカプセルを運んできてくれる。

異世界での空中戦。同胞の戦闘機「ファントム」を救助したところ。

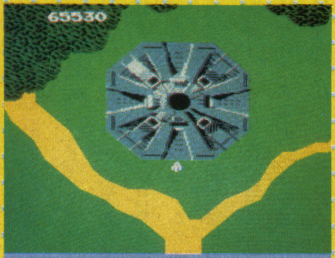
本邦初公開！　これが、地上から打ち上げられるブラグ・ザカートの、連続分解写真(右から左)だぁ!!

ストーリー

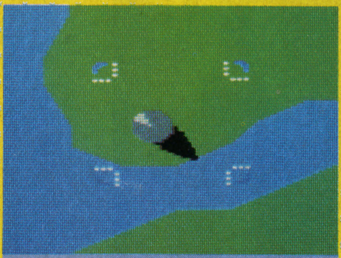
今から1万数千年前のことである。地球では、先住民族による高度な文明が栄え、その文明は、人類のさらなる繁栄のために、生体コンピュータ「ガンプ」を作りだした。

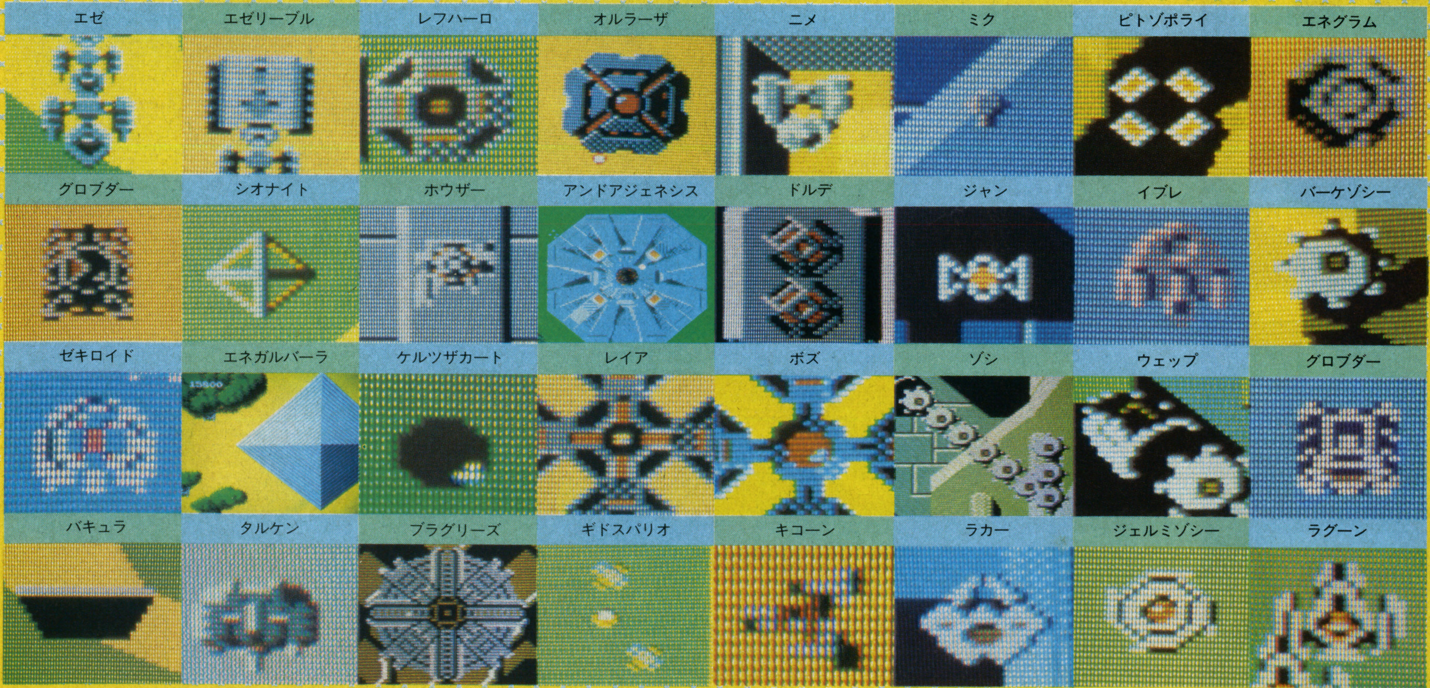
初めは人類のために適切な予測を行い、指示を出していたガンプであったが、次第にその行動は、人類を統制し、絶対支配におく方向へと変化していったのである。

もちろん、ガンプによる支配に反対する人間も存在した。が、ガンプはそのような人間――不適合者――を判別、弾圧するために、ある計画を実行したのである。それは……地球外惑星への移民である。



アンドアジェネシスを撃破！　要塞の内部に突入だ。


スーパーゼビウスになっても、やっぱりソルは出現するのであった。



SUPER XEVIOUS ガンプの謎

激突!!3大ファミコン・シューティングゲーム

移民の対象となる惑星は6つ、アウス、シオウス、オリウス、レフウス、ファーウス、そしてゼビウスである。ガンプは自分自身の複製である生体コンピュータをそれらの星に置き、ガンプの支配に従う人間はすべてそれらの星に移民させた……結果、地球に残っているのはガンプに従わない者だけとなったのである。

そして時は流れ、現在の暦でいう21世紀。地球はゼビウス軍――ガンプに支配された人間たちの子孫――の急襲を受けたのである。

ゼビウス軍の攻撃の前に、地球連合軍はなす術もなく、やがて南アメリカを占領されてしまった。

そんなとき、ガンプに敵対する人間の一つ「ムー」が、ゼビウス星から、ある技術を運んできたのである。その技術をもとに、連合軍が建造した戦闘機……それが、通称「太陽の鳥」ソルバルウである。

ソルバルウは発進した。ガンプの野望を打ち砕き、地球人類の尊厳を守るために！

(ここまでが「ゼビウス」。以下は「スーパーゼビウス」)

ゼビウス軍の急襲以来数年、戦いは今や泥沼化し、戦争に疲れきった人々の間では、ガンプに洗脳、支配されることを承知のうえで、降伏するにやぶさかでなし、との考えが大勢を占めるようにさえなっていた。

そんなある日、戦闘中のソルバルウは、雲の中で突然雷にうたれたかと思うと、一瞬のうちにまったく別の世界にワープしていたのである。

その異世界でソルバルウの搭乗員が見たものは、なんと、行方不明になっていた味方戦闘機「ファントム」であった。そして、ソルバルウはファントムを救助し、ファントムから驚くべき情報を入手したのである。

その情報によると、ガンプのあるスペースコロニーに到達するためには、迷路状に形成された空間の歪みに関する、さまざまな謎を解明する必要があるらしいのだ。

さて、ソルバルウは、各エリアごとに隠された謎を解明し、ガンプを破壊することができるのであろうか。そして、地球の運命やいかに？

ちょっとストーリーが長過ぎたような気がしないでもないけれど、このストーリー、だてに長いわけじゃあない。じつはこの中に、ゲームをやるうえで重大なヒントが……。くわしくは後で書こう。

キャラクター大増サービス！

このスーパーゼビウス、キャラクターROMが1Mビット(100万ビットのことだよ)、プログラムROMが256Kビットで、合計1・25Mビットもの容量を持っているんだ。だから、出てくるキャラクターの数、エリア数とも、前作のゼビウスとは比べものにならないぐらい多くなっているというわけ。

具体的にいうと、出てくるキャラクターの数は60種類以上！　しかもそれぞれのキャラが滑らかで、がつトリッキーな動きを見せてくれるんだから、もうそれだけで大満足。敵キャラの写真は、今回まとめて公開しておくから、発売日まで、これを眺めていてくれ!?

一方、各エリアのほうは広いのなんのって。それも、ただ広いだけじゃない。おなじみのゼビウスマップに加えて、草原での超低空飛行(ザッパーだけで戦う)、洞窟、雲海などがあり、さらには、あのアンドアジェネシスの内部にまで侵入するなど、バリエーションに富んだ展開になっているんだ。

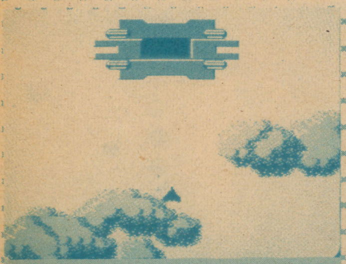
もちろん、ファミコン版ゼビウスでは入っていなかった「ナスカの地上絵」も、今度は大容量ROMのおかげでちゃんと入っているから、これも一見の価値ありだ。

スーパーゼビウス最大の特徴

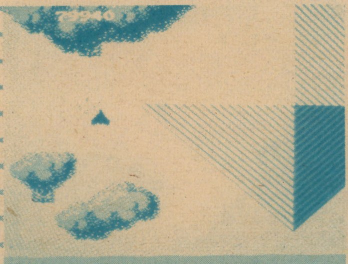
さて、キャラクターの多さやマップの広さも、たしかに「スーパーゼビウス」の特徴だとはいえよう。しかし、それだけではこのゲームの本当の特徴を書いたことにはならないんだ。このゲームの本当の特徴というのは……

「各エリアに隠された謎を解かなければ、先の面に進めない！」

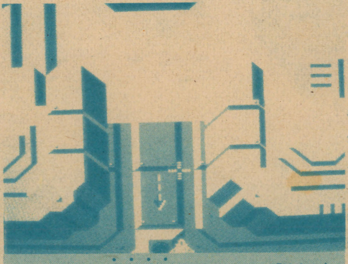
ということなんだ。うーん、それでこそナムコ！



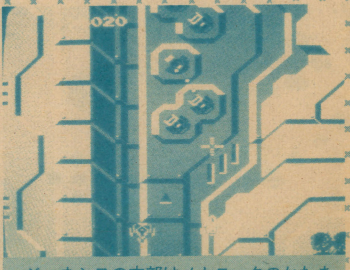
謎の扉が開いた！　ここは洞窟への入口だ。何が待ちうけるのか……。



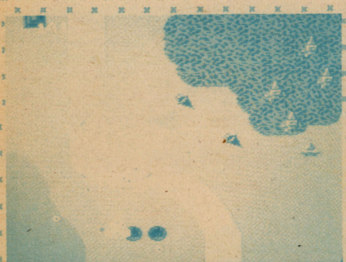
超低空飛行のソルバルウ。右手に見えるは、おなじみガルバーラだ。



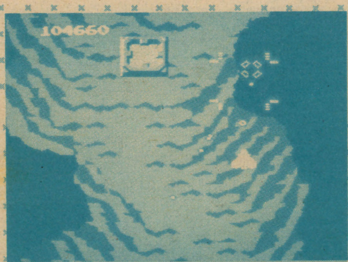
要塞内部である条件を満たすと、脱出が可能になるんだ。



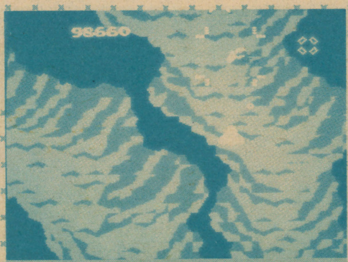
ジェネシスの内部はメカニックのかたまり！　さすがに防御が堅い。



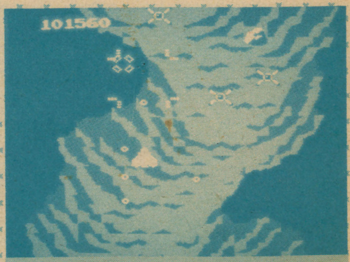
これはゼビウスマップのどこにあたるのか、過去のBEEPで調べよう！



いよいよ洞窟の出口だ。このキャラさえ倒せば……この、この!!



2本に分断された通路。このうちの1本だけが、出口へ続いている。



洞窟の道は曲がりくねっている。壁にぶつかると……ミスになる。

SUPER XEVIOUS ガンプの謎

というわけで、スーパーゼビウスは、よくある単純なシューティングゲームとは違い、ただ撃っているだけでは面クリできないゲームなんだ。

たとえばエリアーで説明しよう。エリアーは、おなじみのゼビウスマップ上を飛行しながらの戦闘なんだ。けれど、ただ戦っているだけでは、行けども行けどもエリアー。5周目にはなんと、自爆してしまうんだ。

そこで、この地獄の堂々巡りから脱出するためには、ある「謎」を解かなければならない。たとえばエリアーだったら、途中で出現する4つの雲の中に入ってワープする、という具合だ。

ところで、この「雲の中からワープする」というのを読んで、なにか気が付かないかな？　そう、最初に書いたストーリーそのままなんだ。ということは、エリア2をクリアするために何をすればいいのかというと……もうわかったね。味方戦闘機「ファントム」を救助すればいいんだ（このように、ゼビウスのストーリーの中には、まだまだヒントが隠されているかもしれないぞ）。

……どうだろう、スーパーゼビウスが、ゼビウスの単なるスケールアップ版じゃないってことが、わかってもらえたかな。このゲームの最終目的――ガンプを破壊する――に到達するためには、こんな謎をいくつも解かなければならないんだ。

そういえば書き忘れていたんだけど、ファントムを救助すると、次のエリアからはファントムがパワーアップカプセルを運んできてくれて、ソルバルウをパワーアップすることができるんだ。

つまり、スーパーゼビウスは、最近流行の「パワーアップもの」でもあったというわけだ。そのパワーアップの種類は、以下の通り。

バリア（黒カプセル）

相手の攻撃をカプセル一個につき一回だけ受けることができる。

ワイドブラスター（黄カプセル）

ブラスターの照準が大きくなり、爆撃範囲が広がる。

バックザッパー（青カプセル）

後方射撃が可能になる。

この中でとくに重要なのは、ワイドブラスターだ。なぜかというと、このスーパーゼビウスには、例の「ソル」が出現するから、ワイドブラスターがあれば、ソルの出現位置（そして、その他の㊙キャラも）が探しやすいからなんだ。まあ、その他のパワーアップも、あれば便利だけどね。

㊦の感想

というわけで、「スーパーゼビウス」の内容についてはわかってもらえたかな。最後に、ボクがプレイしてみた感想を書いておこう。

正直言って、最初に㊌のKさんから「ゼビウスの続編が出る」と聞いたときには、「ゼビウスの続編だって？　なにをおっしゃるウサギさん。ゼビウスというのは、それ自体で完結しているんだから、今さら続編を作ったって前作のイメージを壊すだけ。だいたい、製作だって遠藤さんがやったわけじゃあないでしょうが。

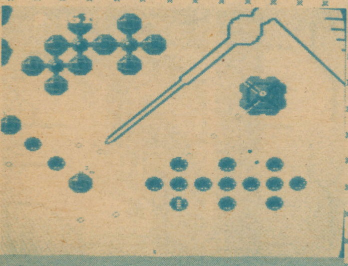
おまけに、ボクの嫌いな『パワーアップもの』だって？　なんでわざわざナムコまでが、某社の真似をしなけりゃならないんだよぉ！幻滅だなぁ」

なんて思っていたんだ（ナムコのYさん許して！）

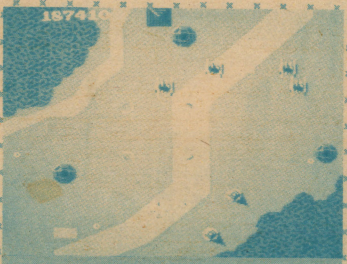
ところが、実際にプレイしてみると、この考えは見当ハズレもいいところ。新キャラ、新地形がたくさん登場しているけれど、すべて前作の雰囲気を壊さずに、しかも前作のイメージを超えた仕上りになっているんだ。

また、パワーアップはするけれど、あの「パワーアップシューティングもの」特有のイヤラシさはない。むしろ、「謎」が前面に押しだされているから、これはもう、「ナムコがシューティングゲームに、独自の境地を開いた」とでも言えるんじゃないだろうか！（また、ナムコファン以外の人に反感をかいそうだなぁ）

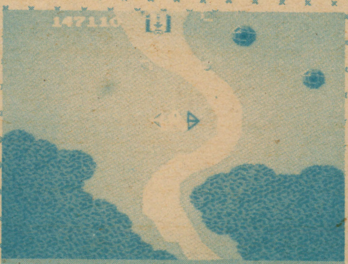
そんなわけで、「スーパーゼビウス」は、絶対のオススメ。あー、発売日が待ち遠しいよぉ！㊦



毎度おなじみ、ナスカの地上絵がやってまいりました。

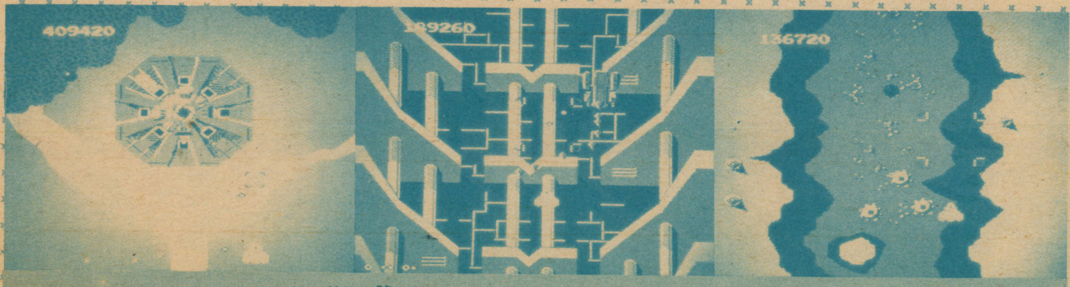


前方の敵が、奇妙な障害物を作っているぞ。ピーーーンチ!!

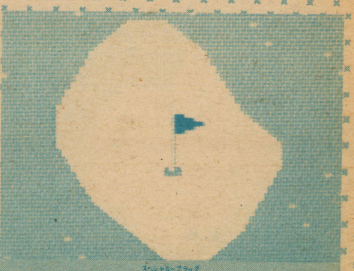


ゼビウス軍の反乱分子、シオナイトがソルバルウの両側をはさんだ！

前後からはさまれた！　こんな時に青カプセルを取ってあれば……。



11エリア以降では、このような地形が展開されるぞ。乞う、ご期待!!



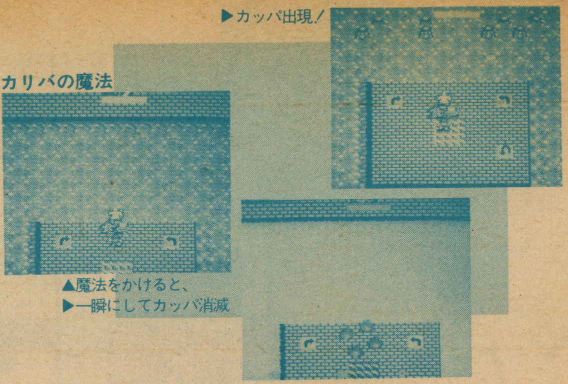
フラッグ出現！「ＳＦ」ではないけれど……MSXミニゴルフかな？

激突!! 3大ファミコン・シューティングゲーム

キングスナイト

スクウェア 4900円

文・たけじゅん


▶カッパ出現!

カリバの魔法

▲魔法をかけると、
▶一瞬にしてカッパ消滅

9月号にひき続き、キングスナイトを紹介してしまうんだけど、今回は、全体的な紹介ではなく、フォーメーションアタックを使用する5ステージを中心にその攻略法などを解明していこうと思う。よって、キングスナイトを全然知らない人は9月号を読んでからのほうがわかりやすいと思うので、そうしてもらいたい。

では、5ステージを攻略していこうか!!

5ステージは4人の魔法が重要だ

もうご存知のとおり、5ステージは4人が集まり、固まって進んでいくんだけど、このとき誰が先頭に立つかで、あとの展開が変わってくるんだぞ。とくに影響するのが勇者の魔法だ。この勇者の魔法はひとりひとりが強力な魔法をもっており、フォーメーションの先頭にたったときのみ使えるんだ。

では、個別にどんな魔法が使えるか説明しよう。

魔法名・ザイネン
▼レイジャック
カッチューの戦士を倒す

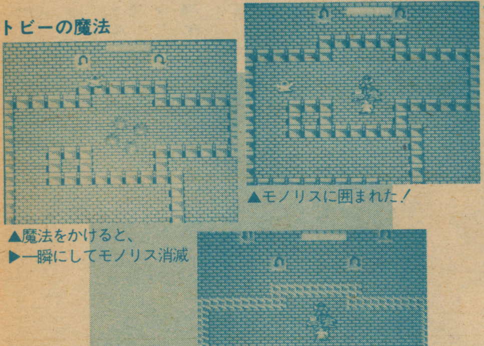
魔法名・ネイザス
▼カリバ
カッパを倒す

魔法名・セチューン
▼バルーサ
ドラゴンに変身し無敵になる

魔法名・バルバス
▼トビー
モノリス(壁)を崩す

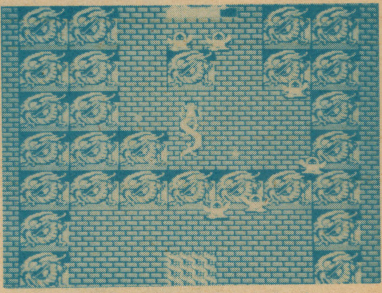
というような魔法が使えるんだ。これらは一度ずつしか使えないので決してムダ使いしないように注意しようね。

トビーの魔法


▲モノリスに囲まれた!

▲魔法をかけると、
▶一瞬にしてモノリス消滅

バルーサの魔法


▲ドラゴンに変身できればこわいものなし。なんたって無敵だもんね。

石像とモノリスには注意せよ!

ステージ5の敵で一番攻撃してくるのが石像だろう。石像は3種類あって、ししの像・デビルの像・戦士の像といったところだ。これらの敵は動かないが、確実にこちらに弾を発射してくるのだ。しかも、連射で……。

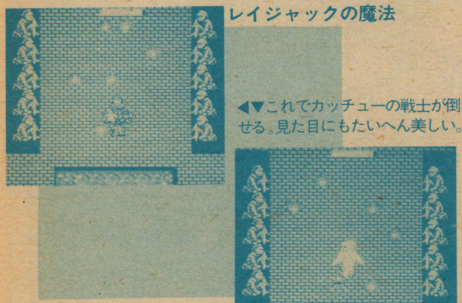
だから、こいつらの横を通り過ぎるときは必ず倒してからにしよう。この像にはトビーが強く、少ない攻撃でやっつけてくれるのでトビーを先頭にもってくるのがベストだろう。また、戦士の像は倒せないので、ひきつけておいて、一気に通り過ぎるしかないから、ヒットポイントには注意しよう。でも、この戦士の像さえクリアすればゴールは近いので、ぜひクリアしてほしい。

ステージ5中盤で、突然カベが出てくる場所がある。しかも、それは先のほうで行き止まりになっているのだ。だけど、このカベの倒し方はすでに説明してあるので、あせる必要はないはずだ。

ただ注意してほしいのは、モノリス地帯に進入する際にトビーをちゃんと先頭にしておくということだろう。これは意外に忘れやすいことで、うっかりトビー以外の者が先頭のときに入っちゃうんだよね。フォーメーションをかえる矢印もここにはないから、この失敗はとりかえしがつかないぞ。

さらに注意する点は、モノリスはとび越えられないので、操作にもたついていると、先のほうの行き止まりのところでスクロールに押しつぶされてしまうんだ。これは、スーパーマリオで自分のけったカメにやられてしまうくらいなさけないことなので、絶対やらないようにしなくちゃね。

レイジャックの魔法

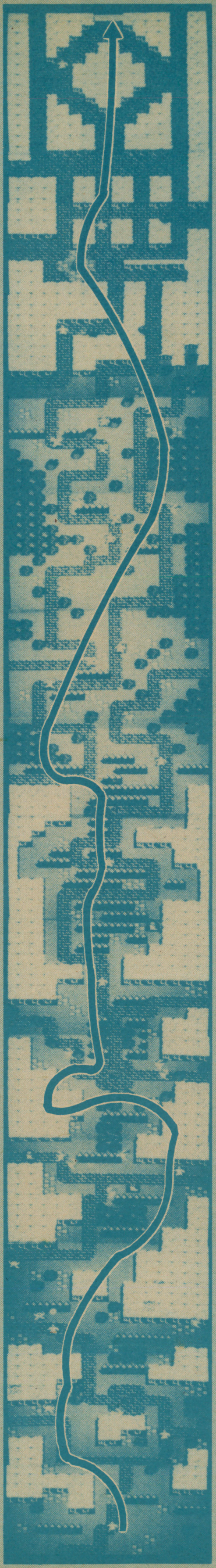

◀▼これでカッチューの戦士が倒せる。見た目にもたいへん美しい。

指がマヒしてこそわかる快感

このゲームをやってみて、まず思ったことは、「指がマヒする」だろう。そうなんです、ショットする対象が非常に多いので、Aボタンを押す回数もそれだけ多くなるのだ。はじめは、この点になやまされる人が多いんじゃないかな。でも、この点も慣れでどうにか克服できると思う。そこからがこのゲームの本当の楽しさが出てくるところだ。バ――ッと敵を倒す快感は、ギャラガ以来のものだろう。この点だけは、ほめておこう。

キングスナイト

LEVEL 2 地上マップ

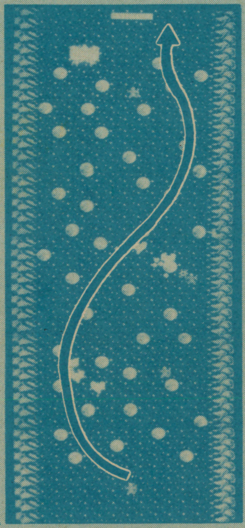


ここでもアイテムは確実に取っておくように。全体的に見てカリバの面にアイテムはそれほどないので、敵に注意を集中しよう。上方にパーツ2個あり。

このへんは、それほど大切なものは隠されていないので、敵の攻撃をよけるのに専念したほうがいいだろう。

ここにはパワーアップアイテムがかなり隠れているので、一気にカリバのパワーを上げるチャンスだ。地下通路の出口とパーツもあるからね。

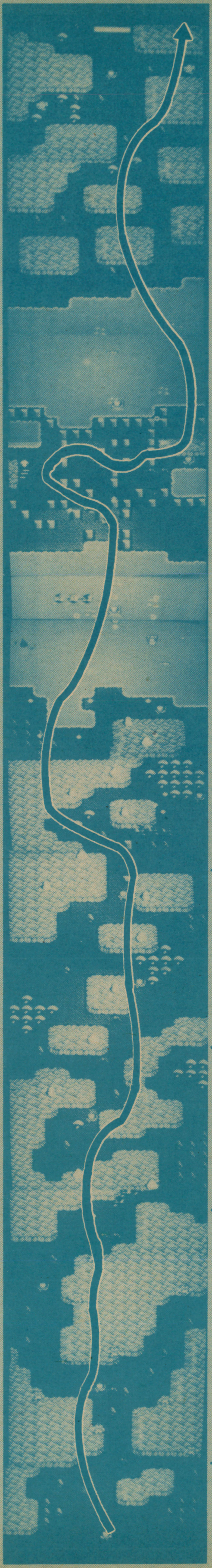
さっそく地下通路が隠されている。ほかに取っておくものもないのでここは地下に入ったほうがりこうだ。



地下マップ

この地下の敵はあまり強くないので、アイテム集めを中心に行うように。もちろんパーツだって隠されてるぞ。

LEVEL 1 地上マップ



レイジャック最後の区域にはパーツが1つ隠れている。パーツは全部集めたかな。取り忘れがあったら再度チャレンジして集めなくちゃ。

ここはモノリスがびっしりと隠されている。左に隠されているアイテムでモノリスをすべて発見しておいたほうがいい。くれぐれもモノリスにつぶされないように。

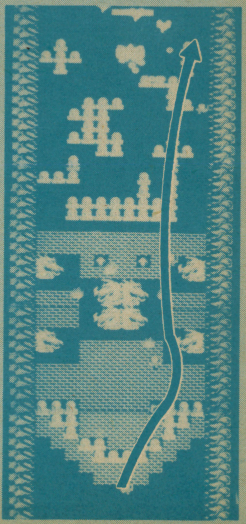
地下通路の出口はこの区域だ。出口から出たら左の地形を破壊してくれ。パーツが隠されているからね。

この区域には地下通路の入口が隠されているので、なるべく見つけるようにしよう。また武器強化アイテムもぜひ発見しておくように。

なんてったってこのへんは落とし穴の宝庫だから、気をつけなくちゃね。アイテムは、それほどたいしたものはない。

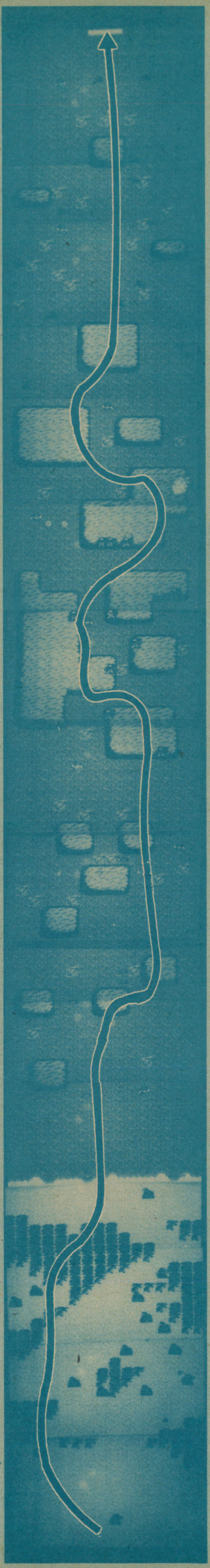
ドラゴンヘッドの吐(は)く炎は強力だ。ムリに通り抜けようとせずに確実に倒したほうがいいだろう。ちなみにパーツは上のほうにある。

地下マップ



LEVEL 1〜4マップ

LEVEL 4 地上マップ



ここにキングスナイトの名所、割れる海が出現するのだ。これを見なくちゃ、キングスナイトを買った意味がないってもんだぜ。

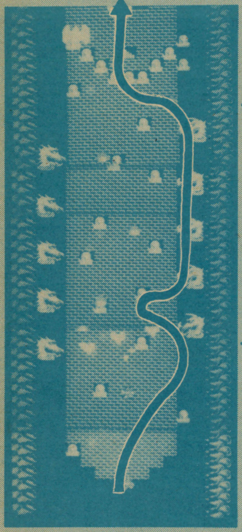
出口から出たら、すぐに中央の地形を破壊してパーツを取れ。敵の攻撃も激しいので気をつけろ!!

このドラゴンヘッドはうまくいけばすべて倒せるが、初心者は、やはりどちらか一方を狙ったほうがいいだろう。パーツもちゃんと取るようにね。

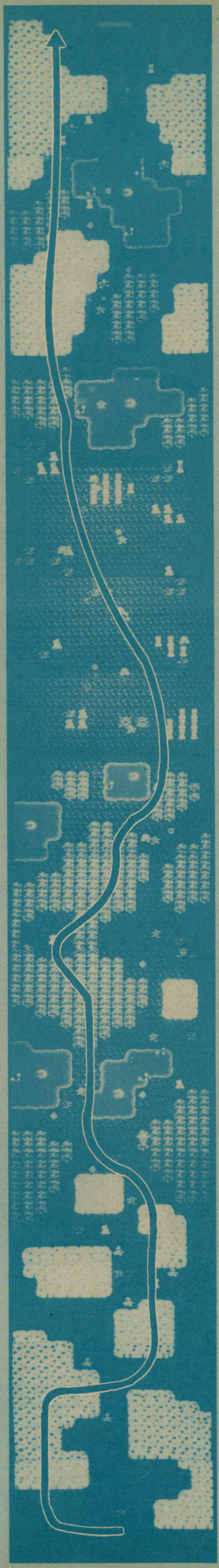
海は移動が難しくなっている。潮に流されてなかなか止まらないのだ。だからといって地下通路への入口に入り忘れないように。

パーツとアイテムがまんべんなくちらばっているので、できるだけうまく取るようにしよう。

地下マップ



LEVEL 3 地上マップ



ここも左にアイテムやパーツが集中している。私はチーズのような、この地形がなんだか好きです。

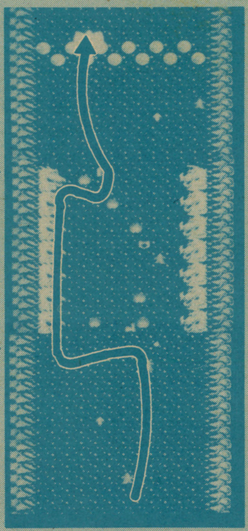
ドラゴンヘッドは両方とも倒そうとせずに、どちらか一方だけを倒したほうが効率的だ。ここは、ふんばりどころだろうね。

比較的楽な区域だが、アイテムもなかなかあるぞ。一息いれて、という感じでやっていいんじゃないかな。

池のネッシーの攻撃に気をつけろ。左にアイテムやパーツがあるから、左を集中的に攻撃しよう。

この面が始まったらすぐに左に移動しないと、アイテムをひろいそこなってしまうぞ。機敏な動きが必要だ。

地下マップ



ザ・リターン・オブ・イシター

ヒント

部屋どうしのつながり

	ルーム名	赤青緑黄白紫橙水	その他
1	TOP OF THE TOWER	2 3 4○	
2	DRUAGA'S GRAVE	1 6 7 5	
3	OBSERVATORY	1 8 10 9	
4	TREASURE STORAGE	11○ 1×	○
5	BANQUET AREA	2 12	
6	JEWELY STORAGE	2 16 15	
7	EMPTY GALLERY	2 16 17	○
8	FOOD STORAGE	3 18 9	
9	SHUNNED CAVERN	3 19 8 13	○
10	LOCKED ROOM		
11	STORAGE CHAMBER	18 26 4×	
12	SLAVE PEN		
13	SOLARIUM	9 21 20	
14	SECRET CHAMBER		○
15	KITCHEN	6 12 24	フォーク
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6 25 7	
17	PLAY ROOM	7 26	
18	SPOILS ROOM	8 11	
19	EMPTY CISTERN	9 27△	
20	REST ROOM	13 28	
21	SMALL DOME	13 31 22	
22	THE STAIRCASE	21 23	
23	WATCH TOWER	22	
24	PANTRY	15 29	
25	ADEPT'S ROOM	16 32	
26	LARGE HALL	11 17 29 28	○
27	WATER LINE	19 30	
28	PARTY ROOM	20 30 26 ×	
29	DINING ROOM	24 26 33 × ⇄	
30	COLOSSEUM	27 31 33 28 ⇄ ⇄	
31	TRAINING YARD		○
32	PUPIL'S ROOM	25 34	
33	GREEN COURT		
34	UNDEAD GRAVEYARD	32 37 × ×	
35	KNIGHT'S CHAMBER	33 37	
36	INVIOLATE AREA	31 37	
37	JUNCTION	34 36 40 38 35 42 39 41	
38	CHAPEL OF EVIL		
39	TEMPLE OF CHAOS	37 44 ⇄	
40	SACRED CHAMBER		
41	SHRINE OF EVIL	37 49	
42	SPECTER CELL		
43	CAVE OF GRAMARYE	38 47	
44	PRIEST'S QUARTER	39 45	
45	CHANTRY	44 46 ⇄	
46	HOLY OF HOLIES		○
47	INTRICATE PATH	43 52 × × × ×	
48	TRAP CEILING	40 55 54 ×	
49	PRIVATE ALTER		
50	GOBLIN'S LAIR	42 56 57 53 × × ×	
51	PASSWAY	14 52	
52	CROSS POINT		
53	FORGOTTEN ROOM	50	???
54	TROPHY ROOM	48 60 × ×	トロフィー
55	UPWARD PASSWAY		
56	THIEF'S HIDEOUT		
57	TRAP DOOR ROOM	? ? ? ? ? ? ? ?	
58	ALCHEMIST'S ROOM		
59	BOUDOIR	52 65 × ×	
60	MUSEUM		
61	LIBRARY	66 64× × ×	聖書
62	MAZY QUARTER	63 64×	
63	DORMITORY		
64	QUOX'S LABYRINTH	55 62○ 56 61○ 77○ 49× × ×	○

ビデオゲームハイテク情報

今月はまるごとイシターなのだ！

協力／NANISORE®

ナムコの「ザ・リターン・オブ・イシター」、キミはもう解けたかな?

このゲーム、うまく進んでいかないとゲームが進展しないのだ。うまくやるには、かんたんなマッピングが必要だ。どのドアがどの部屋につながっているかをメモしておくぐらいで十分だ。マッピングをしっかりしておけば、そのうち攻略できるだろう。

というわけで、今回は苦戦を強いられているBEEPERのためにヒントを少し書いておくので参考にしてほしい。表のあいているところは自分で解析(かいせき)してみよう。ちなみにドアの色は、LIGHTのIdentify Doorの魔法を使うとわかるよ。

表の見方

- ●数字は進むROOMの番号。
- ●○印の数字は一方通行入口。
- ●×印の数字は一方通行出口。
- ●×印はTRAP・DOOR（入れない）。
- ●△印は始めからあいている。
- ●→←は同じ部屋どうし往復する。

ただし、いろいろなTRAPのある面もあるので、各自研究してほしい。

「ハイテク情報」原稿募集！

編集室では、全国のビデオゲームファンから、多くの情報を集めています。

みんなの知らないビデオゲームのハイテクやおもしろい情報を知っていたら、ハガキか手紙で送ってください。原稿採用者には粗品をさしあげます。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEPビデオゲームハイテク情報係。

テレホビー族のひろば

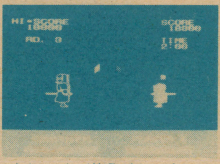
スペースのつごうで少なくてゴメン㊢

チャンピオン剣道（セガ全機種）

くら～い道場で対戦

●まず個人戦でスタートする。そして対戦相手（CPU）を残り時間9秒～1秒で倒す(CPUのダメージメーターを赤にして防御(ぼうぎょ)でねばるのがコツ)。すると隠れステージに行けるよ。この隠れステージは、自分の決めた技にフツーの10倍の点数が入るんだ。ちなみに、なぜこの隠れステージがくら～い道場というのかというと、まっくらで審判も観客も見えないからなんだ。

（長崎県・林靖典）



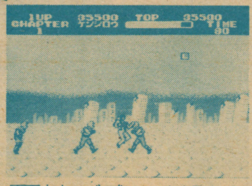
あれっ！ 道場がまっ暗だ!!

北斗の拳（セガマークIII）

ケンシロウの強い味方現る!!

●残りタイムが80のとき、ハイジャンプ(しゃがんで飛ぶ)をすると、Eマークが出てくる。これを取るとパワーが回復するぞ。これでケンシロウはコワイものなしだ！

（東京都・川野人）



画面右上の"E"マークを取れ！

「テレホビー族のひろば」にキミの見つけた㊙ハイテクを送ろう！

特製オリジナルグッズがもらえる

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、ウラ技、バグなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介(やり方)は、なるべく具体的に書き、もし写真(図解も可)があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。

なお、今月号からは、掲載者全員にすてきなBEEP特製オリジナルグッズ（Tシャツなど）をプレゼントします。

※原稿はすべてたて書きにし、左記まで送ってください。

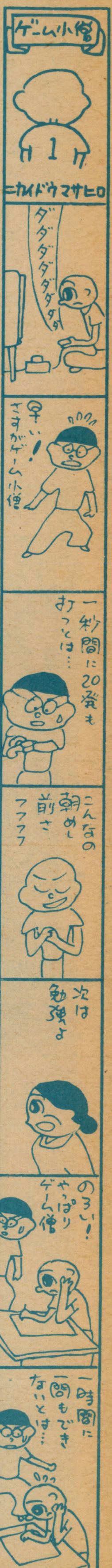
〔送り先〕

〒102 東京都千代田区四番町2-1

㈱日本ソフトバンク出版事業部

BEEP編集室

テレホビー族のひろば係



三国志
人物データリスト
お詫びと訂正

9月号の特集「シミュレーションゲームの誘惑」で掲載した「三国志人物データリスト」のデータは、開発途中のもので、市販されているゲームのデータとは、一致しないものでした。

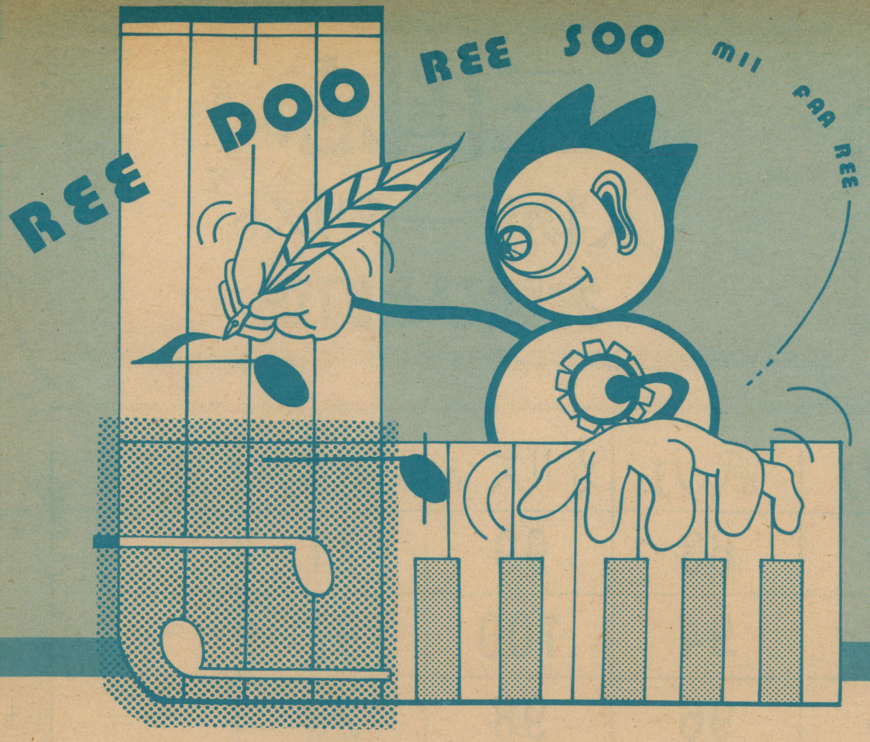
読者ならびに㈱光栄の方々に、ご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

なお、主要人物の正しいデータを掲載しますので、ゲームに役立ててください。

「三国志」は、数多くの魅力を持った、シミュレーションゲームの代表作ともいえる作品ですので、きっとシミュレーションゲームのおもしろさを満喫させてくれることでしょう。

	知力	武力	カリスマ	運勢	忠誠度
劉備(りゅうび)	95	63	99	71	—
曹操(そうそう)	93	94	100	97	—
孫権(そんけん)	85	96	98	26	—
袁紹(えんしょう)	54	82	98	86	—
袁術(えんじゅつ)	60	95	95	60	—
劉表(りゅうひょう)	74	46	96	25	—
董卓(とうたく)	58	91	96	61	—
劉焉(りゅうえん)	84	32	95	61	—
馬騰(ばとう)	48	97	96	38	—
公孫瓚(こうそんさん)	67	70	89	28	—
夏侯惇(かこうとん)	64	82	79	67	82
黄蓋(こうがい)	54	87	56	85	88
関羽(かんう)	83	99	80	39	100
張飛(ちょうひ)	32	99	33	36	100
諸葛亮(しょかつりょう)	100	72	97	84	—
司馬懿(しばい)	98	83	91	99	—

注●このデータは、PC-88版の初期値ですので、他機種では異なる場合があります。



サウンドクラブ[2]

ゲーム音楽どこへ行く!?

苦難の道を歩んできたゲーム音楽の歴史をふりかえってみよう！

文／富田　丈

イラスト／村田おさむ

ジャズもバロックも……だから好きさ

ーつはっきりさせておこう。わたしはアニメファンである。さらにアニメ主題歌、BGMのコレクターでもある。

もともとアニメは、あらゆるジャンルの集合体で、それにつけられる音楽もまた、バラエティーに富んでいる。「魔女っ子メグちゃん」のエンディングで使われているタンゴ、「風雲ライオン丸」のカントリー・アンド・ウエスタン、「ピュア島の仲間たち（こんなの、みんな知らんだろうな……）」のカリプソ、そして「北斗の拳」のポップ・ロックなど。みんな特徴があって、それぞれのアニメにぴったり合っている。このレパートリーの多さに、わたしはまず心惹かれるんだ。クラシック、ロック、民族音楽など、すべてのジャンルの曲が好きなわたしだから、それらをさまざまなかたちで聴けるアニメソングに大きな関心があるんだ。

ゲームミュージックにしても同じで、「ドラゴンクエスト」のバロック、「スペースハリアー」の歌謡曲（失礼かな?）、「メトロクロス」のジャズなど、いろいろなジャンルの曲が入り乱れている。

アニメの曲作りは、たとえばダンバインなら企画時点で「中世騎士ものでいこう」とかいって音楽担当に依頼するのだが、ゲームの場合も同じ。「ガンスモーク」は開拓時代のアメリカ風、「リブルラブル」では不思議風の妖精ものと、作品に合わせて音楽担当に曲を頼む。

こんなふうに、アニメとゲームの音楽には共通点が多くて、ゲーム音楽にも興味をもち始めたんだ。

歴史をたどってみようか

というわけで、サウンドクラブ、今回はゲームミュージックについて話してみよう。

まず、ゲーム音楽の歴史をひもといてみようじゃないか。

ゲーム音楽の歴史は、サウンドLSIの歴史といっても過言ではない。それは、音色と音源の数との戦いなのだから。サウンド用LSI、通称サウンド・チップについては、次々号でくわしく説明するが、つまりは音を出すためのLSI（ICのばかでかいもの）と思ってくれればよいだろう。

それでは、そのサウンド用LSIとゲーム音楽とのからみを含めながら、いっしょに歴史をたどってみよう。

音楽のない時期もあったのだ

ゲーム音楽は、コンピュータゲームの誕生とともに始まったわけではない。当初ゲーム音楽なんて存在しなかったのだ。ちょうどセガの「パドル・ボール」、タイトーの「エレポン」などが流行っていたころのことで、この時代にはサウンド用の石（LSIのことを業界では石と呼ぶんだ。みんなもカッコつけてこう呼ぼうぜ！）もなく、圧電ブザーを使ったBEEP

■ゲーム音楽の歴史

ゲーム名（メーカー）	おもな特徴
セガ・ホッケー（セガ） エレポン（タイトー）	ブザーによるもっとも原始的なもの。
スペースインベーダー（タイトー） ギャラクシアン（ナムコ）	ノイズとBEEP音による単音音楽の時代。
ドンキーコング（任天堂レジャーシステム） バーニンラバー（データイースト） ギャラガ（ナムコ）	PSGの時代。このころナムコでは、ギャラガで実験的にソフトのディレイ（山びこのように音を遅らせる）によって音に奥行きを出すことに成功している。
タンク（SNK） マーブルマッドネス（アタリ）	FM音源の時代。目を見はるように音質が向上している。
ハング・オン（セガ） スペースハリアー（セガ）	PCMによるリアルなドラム音の出現。今のところ、この技術はセガしか持っていない。

音しか出せなかった。ＢＥＥＰとは本誌のことではなく、ビーッとか、プーッとかいう単音しか出せない発振器のことで、これがラケットなどに当たると、ピンとか音がする。もちろんこれで音楽を鳴らすのは難しく、できても単音のメロディーを奏でるのがやっとこさだ。

そして、やがてＰＳＧ（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）の時代がやってくる。この石は３つの音を出すことができて、ここでやっとゲーム音楽の歴史が始まる。しかし出せるのは３音、しかも音色は最初から設定されているので、音楽としての限界があった。しかしそのローコスト性（値段の安さ）と使い勝手のよさで、たちまち一世を風靡し、一つの時代を作った。

時代はいまＦＭ音源だ！

そして今、ＦＭ音源の時代だ。この石は、ふつうの楽器と変わらないくらいの音のクオリティをもっている。しかも、ものによっては９つの音を同時に出せたり、ステレオサウンドで演奏できるものまで数多くの種類があり、ここにきてゲーム音楽も一気に質の時代に突入していったわけだ。

さらに、セガでは「ハング・オン」で初めてＰＣＭという一種の録音チップを使って、ドラム音を付けることに成功している。これは「スペースハリアー」「エンデューロレーサー」などにひき継がれており、現在のゲーム音楽ではもっとも進んだものになっている。ぜひゲームセンターで鑑賞してほしい。

曲作りも苦労が多い

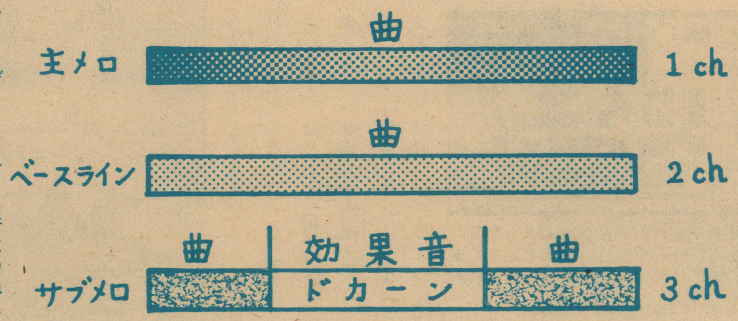
ところが、現在でもゲーム音楽のないソフトもある。たとえば「ザビガ」「スターラスター」「ガントレット」そして最近のものでは「アルカノイド」など。なぜＢＧＭがないのだろう。「ガントレット」など意識的につけていないものを除けば、ほとんどはハード上の制約によるものと考えてよい。

たとえば、パソコンなどの音源は、ＮＥＣのＰＣ－８８０１ＳＲや、音源モジュールをべつに取りつけるタイプを除けば、出せる音はノイズ１つと発振器３つというパターンがもっとも多い。だから効果的に発振器を１つ使ってしまえば、ＢＧＭ用には２音分の発振器しか使えず、結局２和音の曲となってしまう。

じつは２和音だけで曲を作るという作業は、なかなかもってたいへんなものだ。１音をメロディーに使ってしまうと、あとの１音は必然的にベースラインということになってしまい、できあがる曲には中音域がなく、薄っぺらい、ひじょうに情けないものになってしまうんだ。

だから、そんな情けない曲を作るぐらいだったら、全チャンネルを効果音のほうに回してそちらの充実を図り、ＢＧＭはなしにしようという発想が生まれる。「アルカノイド」や「スターラスター」はその産物なわけだ。

しかし、効果音に１音使い、なおかつ３和音の曲を演奏させるという、ウルトラテクも可能なんだ。その方法を説明してみよう。おも



なメロディーとベース音はつねに鳴らし、もう１つのサブメロディーは、たとえばミサイルを発射したとき（効果音を出すとき）だけ、いったん消して、そのチャンネルを効果音に使ってしまうんだ。そしてミサイル発射音が終わったら、ふたたびサブメロディーを復活させればよい。

こうすれば、ＢＧＭで３音鳴らしつつ、効果音も出せるわけだが、これでは効果音が入るたびに曲がブチブチと切れてしまい、聴く人に不快感を与えることになる。まあ、それぞれ一長一短がある。

これからは中身で勝負！

さて、ゲームサウンドの歴史をふりかえってきたわけだが、これからゲーム音楽はどう進んでいくのだろうか。

もう気づいたかもしれないが、ことビデオゲームに関しては、すでに行き着くところまで行き着いた感がしないでもない。ＦＭ音源チップの普及率も年々高まっているし、ＰＣＭによるドラムも安くて手軽な方法が見つかれば、すぐに各メーカーもとり入れるだろう。

そして、もっとも心配されているＦＭ音源での音作りの難しさも、いずれは時間が解決してくれるだろう。そうなれば、ゲーム音楽も今後はそのままレコード化してもおかしくないほどのクオリティをもつようになる。つまり、作曲家の腕がストレートに反映するようになり、音楽の質がズバリ問われる。

いままではゲームメーカーのなかには、グラフィックやシナリオに携わっていた人が「たかがゲーム音楽」とばかり、副業的に音楽を担当していたところもあった。しかし、もう時代は変わったのだ。たとえ外注化してでも、洗練されたサウンドを作りあげていかねばならない。また、そうしたサウンドを生みだせないメーカーは、人気を失っていくことだろう。

辛口連載! 第3回 私が悪うございました。

イラスト by M.YAMAMOTO

●今月の材料　1・マイティヘッド　2・アーコン
●料理人　山村モヘップ(12)

今明かすモヘップの正体!!

全国ン十万のBEEPERの皆さんこんにちは、毎度おさわがせの山村モヘップ(12)です。

そういえば、最近よく、「モヘップは本当に12歳なんですか?」とか、「12歳にしては文章が達者すぎるぞ」なんていう手紙をいっぱいいただくんですけど、ここではっきり言っておきます。ボクは、正真正銘の12歳です(もっとも、今度の10月31日が誕生日だから、すぐに13歳ですけどね)。嘘だと思うんだったら、免許証を見てくださいよ。ほら、12歳でしょう!?

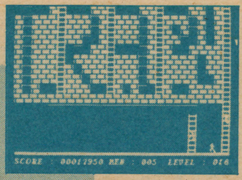
それともう1つ。ホントのボクの文章は、こんなにマトモじゃありません。じつはボクが一度書いたものを、芋吉さんに書き直し(リライト)てもらっているんです。

だって、考えてもみてください。BEEPといえば、曲がりなりにも全国誌。ボクの稚拙な文章をそのまま載せるなんていう、大それたことができるわけないじゃないですか。じゃあ、試しにリライトなしでやってみましょうか。……今どの、ゲームのせつ明書は、かん字がタタいから、読むのに話書がいります(原文ママ)。……ほら、ナサケない文でしょうが。

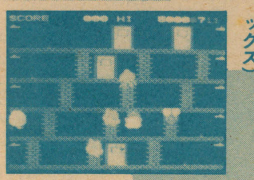
といったところで、今回とりあげるソフトは、『マイティヘッド』(ソフトプロ)と『アーコン』(BPS)の2本です。

パズル+アクション=中途半端?

まずは、パズル型アクションゲームの『マイティヘッド』からですが、このソフト、一口に言えば『ドアドア』と『ロードランナー』・『モールモール』をたして5で割ったようなゲーム、といったところですか。



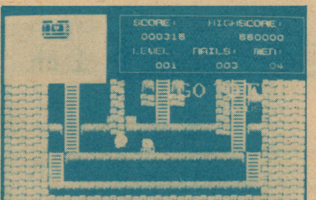
チャンピオンシップロードランナー(ソフトプロ)



ドアドアmkII(エニックス)

ゲームの内容は、ドアドアなどのような「横から見た迷路」の中で、追いかけてくる敵を、落ちている釘を拾って投げつけたり、床を歩いているときに下からヘディングしたりして、全滅させれば面クリアというものです。そして例によって、一度にたくさんの敵を倒すほど高得点になるから、敵の習性や画面上の小道具(動く床、ハシゴなど)をうまく利用したほうがいいというわけで……うーん、ありがちなゲームですねぇ。

ありがちといえば、このゲーム、全体的に「よくあるゲーム」から抜けきれていないような感じがするんです。たとえば「豊富な隠れキャラ」、「9画面分縦横スクロール」、「ゲームジェネレーター(コンストラクション)」。どれもこれも、過去のヒット作のよい部分を集めただけで、「このゲームだけのおもしろさ」といえるものがないように思えるんです。



隠れキャラその①、的に当たった矢。床を下からヘディングすると出てくるんだけれど……あまり意味がないなあ。

——今回はページ数が少ないから、結論を急ぎましょう。はっきりいってこのソフト、中途半端です。「パズル型アクション」と銘うってはいるものの、ゲームを始めて

"思考型"にこそ大胆なおもしろさを!

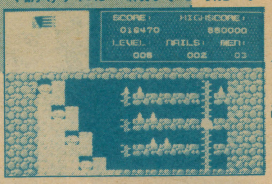
永遠に　続くわけもなし夏休み
はたと気付けば　明日からの学校
宿題の山　征服するに難し
現実を逃れてパソコンに火を入れる
再び気付けば始業日の朝
開き直りて　白紙の宿題帳を持ち
心に準備する言葉ひとつ
「私が悪うございました」

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」

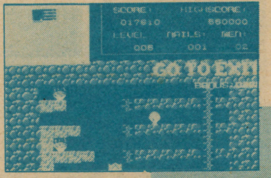
1・買わなくても心は痛まないぜ!
2・悪いけど、今回は勘弁してね!
3・買うべきか、買わざるべきか?
4・ゴメン、すぐ買うよ。
5・ボクが悪かった! 買うから許して!

最初の数面は、とてもパズルとはいえないような、単なる追いかけっこだけのタルイ面が続きます。ホントに「パズル」といえるような面が出てくるのはずいぶん後になってから。そのくせ、面セレクトもコンティニューもついていないんですから、これはもう、個々の面のゲーム性以前の問題です。

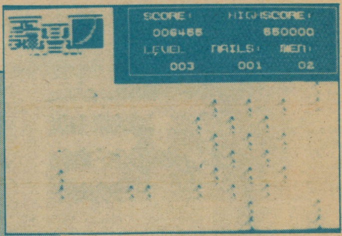
結局このソフトは、プログラムテクニック的な完成度はわりと高いのですが、「オリジナルな」ゲームデザインに欠けていたのがすべてだった、という結論をひとまず出しておいて、次のソフトに進みましょう。



4匹の敵は、釘が当たると壊れる壁で囲まれている。だから、うまく誘導すれば一網打尽も可能だ。



敵は難なくやっつけた。あとは湯気をたてたラーメンを、のびないうちに食べるだけ……ン?



「スーパーマリオ」ばりの雲上ステージ。敵は風船だから、釘を1発当てればそれでオシマイ。

歩と王が戦って歩が勝つ!?

もう一方のソフト『アーコン』は、アメリカはエレクトロニック・アーツ社（略してEOA。EAでもいいんでしたっけ?）のアップル・アタリ版からの移植モノで、「ゲームデザインアイデアノート」のほうでもたびたび話題にのぼってますから、ご存じの方も多いと思います。

そういえば、ボクが初めてアーコンを見たのは、近所のアップルを持っているお兄さんの家でなんですけど、最初はチェスをやっていると思ったんです。というのは、9×9の白黒ボード上で、白軍（ライトサイド）と黒軍（ダークサイド）が戦っている画面、あれはどう見たってチェスですからね。

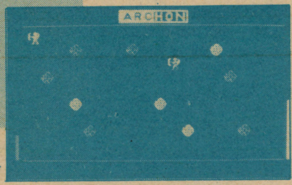
ところが、見ていくうちに驚いたのなんの。相手の駒を取ったと思った瞬間、画面が切り替わって、アクションゲームになってしまったんです!! おまけに、取ったはず（と思った）の相手の駒に、逆に倒されてしまったもんですから。しかも自分の「王」にあたる駒が!

後で聞いたんですけど、アーコンでの勝利条件は、「画面上の5つの重要個所（パワーポイント）を占拠する」か、「敵の駒を全滅させる」ですから、別に王様を取られたからって、すぐ負けちゃうわけじゃないんですけど……とにかくショックでした。

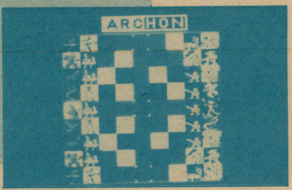
それはともかく、アーコンには、まだまだいろんな特徴があります。たとえば、魔法です。このゲームで、チェスの「王」にあたる駒は、いろいろな魔法が使えるんです。テレポートとか、ヒール（各駒のヒットポイントを回復させる）、リバイブ（1度やられた駒を復活させる）などなど。

ほかにも、自分の色のマスにいると戦闘のときに有利で、しかも周期的に色の変わるマスがあるから変化に富んだ戦いが味わえるとか、特徴的な敵のこととか、まだまだ書きたいことは山ほどあるんですけど、誌面がつきてきたので、最後に一言だけいわせてください。

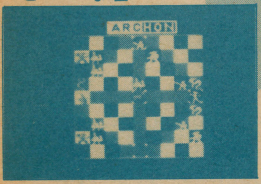
本来なら偶然に左右されないはずの思考ゲーム、チェスに、偶然に左右されやすいアクションゲームを加えるという大胆さ。さらに細かな設定もオリジナリティに富んでいるとあれば（移植もよくできてますしね）、これを傑作といわずして、なんといいましょう!



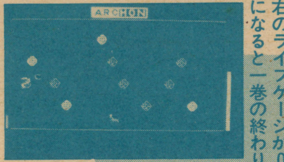
これはどうしたことだ? 左右の陣営に同じキャラはいないはずなのに……。じつは「シェイプシフター」というキャラは、相手の姿・能力をコピーする力を持っているんだ。



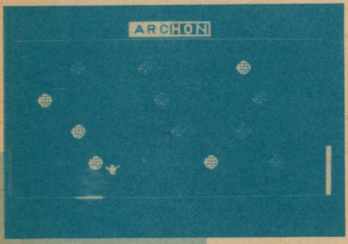
これが、アーコンの全キャラだ。えっ、左右両陣営のキャラが違うって? それが特徴なんですよ。



ゲームの目的は、5カ所のパワーポイント（角に三角が点滅しているマス）を占拠することだ。おっ、パワーポイントが1つ空いている。チャンスだ!



そして、いよいよ戦闘画面（コンバットアリーナ）に突入! ダメージを受け続けて、左右のライフゲージが0になると一巻の終わり。



なにも、弾を撃つだけが攻撃じゃない。バリアを張って、その中に入ってきた敵にダメージを与えるキャラもいるんだ。

モヘップ(12)に天罰くだる!

じつは今回、初めてワープロ（芋吉さんの）で原稿書いたんですけど、とちゅうでなんとワープロが暴走してしまい、ほとんど書き上げた原稿が一瞬のうちにパー! それで、泣く泣く書き直しているわけなんです。まあ、これも天罰だと思って我慢しますけど……ブチブチ。(芋 オレが悪かった!)

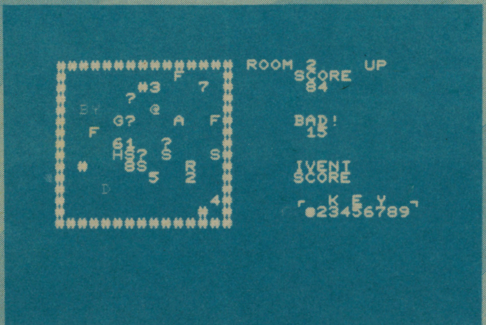
というわけで、今回の評価なんですが、『マイティヘッド』は、オリジナリティが感じられないということで、ちょっと厳しめに5段階中の2。そして『アーコン』は、原作の雰囲気を壊さずに、原作以上に移植できているということで4。そんなわけで今月も

私が悪うございました

とりあえず TINYAN だよ 第2回

UP&DOWN

2回目にして、作者と登場人物の確執は、すでに行きつくとこまで行った？　連載継続を危ぶむ声もチラホラ。



PC-88シリーズ、PC-98シリーズ、PC80mkIIシリーズ、PC60/66シリーズ、FM7/77シリーズ、X1/turbo(Hu-BASIC)シリーズ、MSX/2(RAM16k以上)

by TINYAN

1 ストーリー

はっはっは、今回はストーリーなし！　作者の恐ろしさを思い知れ。TINYAN、それと、たいにゃん、勝ったぞ！　はっはっはっは……は－、帰ろうっと。

2 遊び方

RUNさせると、画面上には、数字やアルファベットが表示されます。基本的には、数字を取って、得点を競い合うゲームになっています。

まず、数字の取り方について説明します。最初は、どの数字を取っても、その数だけポイントになります。そして、最初の数字を取った段階で、右上の〝FREE〟の表示が、〝UP〟または〝DOWN〟に変わります。UPのときは、最初の数より大きい数は得点になりますが、小さい数はマイナス点になり、さらに〝BAD〟が増えます。DOWNのときは、これが逆になります。

また、たとえば最初に取った数が4でUPのとき、次に取ったのが6だったら、その次は6より大きいか小さいかで判断されます。ただし、4の次に取ったのがマイナス点(たとえば2)だった場合は、判定基準は4のままで変わりません。

各数字は、普通は近づいてきますが、なかに1つだけ遠ざかっていくものがあり、これはKEYを持っています。KEYを持っている数字を取ると、その面をクリアしたことになります。

なお、スコアは、プレイヤーが1歩動くごとに減っていきます。そして、スコアが0になるか、BADが100になると、ゲームオーバーになってしまいます。

アルファベットと〝?〟はイベントで、詳しくは左の表を参照してください。

使用するキーは、[i][m][j][l]で、それぞれ上下左右に対応しています。なお、ななめには動けません。

3 まだまだ甘いよ

「ねえ、TINYAN。作者帰っちゃったよ。どうしようか」

「ちょうどいいじゃないか。この際、めちゃくちゃにしてしまおう」

「わー、おもしろそう。で、にゃにするのお？」

「まず、新キャラクターを出すぞ。ピーシー君なんてどうかな」

これを聞いて、たいにゃんはおもいっきり、

「だっさーい！」

「じゃあ決定、使おう」

「どーしてえ？」

「なるべくなさけないキャラを出して、あとしまつは作者に押しつけてしまうのさ。こういうことになるのを読めなかった作者は、まだまだ甘いよ」

「うん、そーだね。ついでにキー坊とかビープーとかも出そうよ」

「あぶないなあ。まあいいか。それで、ストーリーはどうしようか？」

「ねえねえ、こんなのどう？ピーシー君の家が雨もりするので、キー坊とビープーを連れて、天竺までありがたいお経を取りに行くの」

「それから？」

「すると、とちゅうに、2羽にわとりがいて、天竺につくと、じつはそこは未来の地球で、猿に支配されていた……とか」

「なんか聞いたような話だなあ。そのうえ、あんまりおもしろそうじゃないし、それでいこう！」

「それでね、最後に謎のプログラマーF氏が現れちゃって、笛を吹いて世界は終わりににやっちゃうの。でも、それが伏線ににゃってるの」

「うーん、たいにゃん天才だね。これなら作者も困るだろう」

4 次号予告

作者です。予告のためにもどって来ました。さて、次号は……。え、何？　なんだって？　前を読んでみろって？　なになに、あいつら、またしょうこりもなく、こんなことをやっているのか。

よし、今回のところは引き分けにしといてやる。次号は、

●もう少しで期末テストがある。ファミコンが目の前にあっては勉強できない。そこで、押入れに入れておいたら、内部にカビが生えて、ファミコンは天国へと旅立ってしまいました。(埼玉県・ほくさん)

イベント表

記号	イベント名	イベントの内容	記号	イベント名	イベントの内容
A	ADD	イベントSが3つ増える。	O	OPEN	?の正体がわかる。
B	BAD	BADが増える。ごくまれにVだったりする。	P	PLUS	次のマイナスポイントが、プラスになる。
C	CHANGE	スコアの1の位と10の位が入れかわる。	Q	QUEEN	+20点、または-20点。
D	DEATH	+30点だが、取ると死ぬ。	R	RING	BADが自然に減るが、スコアが多く減る。
E	ERASE	画面上のイベントが消える。	S	SCORE	+1点〜+9点。
F	FOOD	+5点。	T	TINYAN	+50点。
G	GOOD	BADが減る。ときどきBだったりする。	U	UNDEAD	Dを取っても死なない。
H	HEAVEN	UNDEADのとき取ると、ゲームオーバー。	V	VERY GOOD	BADが多く減る。スコアもプラスされる。
I	INC	何かキーを押すまで、スコアとBADが増える。	W	WARP	次面へワープできるが、KEYは取ったことにならない。
J	JOKER	次の1個のイベントが無効になる。			
K	KEY	KEYを取ったことになる。	X	X'MAS	BADがゼロになる。
L	LUCKY	BADの数だけ、スコアが増える。	Y	YOPPARAI	まともには動けないようになる。
M	MURAMASA-BLADE!	+500点。BADがゼロになる。	Z	ZZZ	5回の間は、まったく動けない。
N	NO OPERATION	何もしない。	?	?	取るまで何かわからない。SかGかBが多い。

君らのつくったその変なストーリーに、君ら2人も加えてやるから、楽しみにして待っていな！
えっ、ゲームの予告？ 知るか、ンなもん。くわーっかっかっかっか。今度こそ帰るっと。

5 らく書き？ あと書きだよ

はーい、たいにゃんですよお。作者が変になっちゃったけど、ゲームはちゃーんとつくるからね。次回は、ショートプログラムだよ。

各機種共通リスト

```
10 GOTO 30
11 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
30 GOSUB 20000
50 GOSUB 3000
90 GOSUB 2000:P=0:B=0:GOSUB 900
100 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 100
110 IF A$="i" THEN MX=0:MY=-1:GOTO 190
120 IF A$="m" THEN MX=0:MY=1:GOTO 190
130 IF A$="j" THEN MX=-1:MY=0:GOTO 190
140 IF A$="l" THEN MX=1:MY=0:GOTO 190
150 GOTO 100
190 IF ZZ>0 THEN ZZ=ZZ-1:MX=0:MY=0
195 IF YP=1 THEN MX=MX*INT(RND(1)*2.5-.5):MY=MY*INT(RND(1)*2.5-.5)
200 LOCATE XX,YY:PRINT " ";:X1=XX+MX:Y1=YY+MY
210 IF D(X1,Y1)<>37 THEN XX=X1:YY=Y1
220 COLOR CC(7):LOCATE XX,YY:PRINT"@";:COLOR CC(0)
225 IT=D(XX,YY):IF IT=0 THEN 300
230 IF IT>=11 THEN IT=IT-11:GOSUB 1000:GOTO 300
240 IF IT=10 THEN GOSUB 1900:IT=DT:GOSUB 1000:GOTO 300
250 GOSUB 10000
300 FOR N=1 TO 9:IF TX(N)=0 OR WP=1 THEN 390
310 X=TX(N):Y=TY(N):D(X,Y)=0:LOCATE X,Y:PRINT " ";
320 SX=(INT(RND(1)*1.3)*2-1)*SGN(X-XX)*(1-INT(RND(1)*1.2))
330 SY=(INT(RND(1)*1.3)*2-1)*SGN(Y-YY)*(1-INT(RND(1)*1.2))
340 IF N=KY THEN SX=-SX:SY=-SY
350 X=X+SX:Y=Y+SY:IF D(X,Y)<>0 THEN X=TX(N):Y=TY(N)
360 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(48+N);:D(X,Y)=N:TX(N)=X:TY(N)=Y
370 IF X=XX AND Y=YY THEN IT=N:GOSUB 10000
390 NEXT
500 LP=PL:PL=0:P=-SM:IF RG=1 THEN B=-INT(RND(1)*1.5)
510 GOSUB 900:IF DS=1 THEN GOSUB 4000:GOTO 50
515 PL=LP
520 IF OP=1 THEN LOCATE 20+KY,13:PRINT"●":KT(KY)=1:WP=1
530 IF WP=0 THEN 100
540 SN=SN+1:IF SN<10 THEN 90
550 P0=0:P1=300:FOR I=1 TO 9:P0=P0+I*I*KT(I):P1=P1*KT(I):NEXT
560 P=P0+P1:B=0:GOSUB 900:GOSUB 4000:GOTO 50
900 IF PL=1 AND P<0 THEN PL=0:P=ABS(P)
901 IF P<>0 THEN SC=SC+SGN(P):P=P-SGN(P)
903 IF B<>0 THEN BD=BD+SGN(B):B=B-SGN(B)
905 IF SC<0 THEN SC=0:DS=1
910 IF BD<0 THEN BD=0
920 IF BD>=99 THEN BD=100:DS=1
930 GOSUB 11:LOCATE 20,2:PRINT SC;"  ":LOCATE 20,6:PRINT BD;"  "
940 IF B=0 AND P=0 THEN RETURN
950 GOTO 901
1000 IF JK=1 THEN JK=0:D(XX,YY)=0:RETURN
```

各機種共通リスト

```
1010 IF IT=6 THEN IF INT(RND(1)*10)=0 THEN IT=1
1020 IF IT=1 THEN IF INT(RND(1)*20)=0 THEN IT=21
1030 IF IT=10 THEN GOSUB 1900:IT=DT
1050 D(XX,YY)=0:LOCATE 20,10:PRINT NA$(IT)
1060 IF IT<7 THEN ON IT+1 GOTO 1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160
1070 IF IT<14 THEN ON IT-6 GOTO 1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230
1080 IF IT<21 THEN ON IT-13 GOTO 1240,1250,1260,1270,1280,1290,1300
1090 ON IT-20 GOTO 1310,1320,1330,1340,1350
1100 FOR I=1 TO 3:X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*13)+1
1101 IF D(X,Y)=0 THEN D(X,Y)=29:LOCATE X,Y:PRINT "S";
1102 NEXT:RETURN
1110 B=1:P=0:GOSUB 900:RETURN
1120 SS=INT(SC/100)*100:S2=SC-SS:S1=INT(S2/10):S0=S2-S1*10
1121 SC=SS+S0*10+S1:B=0:P=0:GOSUB 900:RETURN
1130 B=0:P=30:GOSUB 900:IF UD=0 THEN DS=1
1131 RETURN
1140 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 13:IF D(I,J)<10 OR D(I,J)=37 THEN 1142
1141 LOCATE I,J:PRINT " ";:D(I,J)=0
1142 NEXT:NEXT:RETURN
1150 B=0:P=5:GOSUB 900:RETURN
1160 B=-INT(RND(1)*5)-1:P=0:GOSUB 900:RETURN
1170 DS=UD:RETURN
1180 B=INT(RND(1)*1.5):P=1:GOSUB 900:IF INKEY$="" AND BD<100 THEN 1180
1181 RETURN
1190 JK=1:RETURN
1200 OP=1:RETURN
1210 P=BD:B=0:GOSUB 900:RETURN
1220 BD=0:B=0:P=500:GOSUB 900:RETURN
1230 RETURN
1240 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 13:IF D(I,J)<>10 THEN 1242
1241 GOSUB 1900:LOCATE I,J:PRINT CHR$(DT+65);:D(I,J)=DT+11
1242 NEXT:NEXT:RETURN
1250 PL=1:RETURN
1260 B=0:P=INT(RND(1)*2)*2-1:P=P*20:GOSUB 900:RETURN
1270 RG=1:SM=SM+1:RETURN
1280 B=0:P=INT(RND(1)*9)+1:GOSUB 900:RETURN
1290 B=0:P=50:GOSUB 900:RETURN
1300 UD=1:RETURN
1310 B=-5:P=20:GOSUB 900:RETURN
1320 WP=1:RETURN
1330 BD=0:B=0:P=0:GOSUB 900:RETURN
1340 YP=1:RETURN
1350 ZZ=5:RETURN
1900 R=INT(RND(1)*4):IF R>0 THEN DT=ASC(MID$("SGB",R,11))-65:RETURN
1910 DT=ASC(MID$("PFZYHQ",INT(RND(1)*6)+1,1))-65:RETURN
2000 LOCATE 0,0:PRINT P$:FOR I=1 TO 13:PRINT Q$:NEXT:PRINT P$;
2010 FOR J=1 TO 13:FOR I=1 TO 13:D(I,J)=0:NEXT:NEXT
2020 FOR I=1 TO SN+2:X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*13)+1
2030 IF D(X,Y)=0 THEN D(X,Y)=37:LOCATE X,Y:PRINT "#";
2040 NEXT
2050 FOR I=1 TO 3+SN:X=INT(RND(1)*11)+2:Y=INT(RND(1)*11)+2
2060 IF D(X,Y)=0 THEN D(X,Y)=10:LOCATE X,Y:PRINT "?";
2070 NEXT
2100 FOR N=0 TO 25:COLOR CC(N)
2110 IF AP(N)<>0 AND AP(N)<>SN THEN 2190
2120 FOR I=1 TO NM(N)
2130 IF INT(RND(1)*KK(N))>0 THEN 2180
2140 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*13)+1
2150 IF D(X,Y)=0 THEN D(X,Y)=N+11:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(N+65);
2180 NEXT
2190 NEXT
2200 COLOR CC(0):FOR I=1 TO 9
2210 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*13)+1:IF D(X,Y)<>0 THEN 2210
2220 D(X,Y)=I:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(48+I);:TX(I)=X:TY(I)=Y
2230 NEXT
2250 KY=INT(RND(1)*9)+1:IF KT(KY)=1 THEN 2250
2290 LOCATE 16,0:PRINT "ROOM";SN:LOCATE 25,0:PRINT"FREE"
2300 XX=INT(RND(1)*9)+3:YY=INT(RND(1)*9)+3:IF D(XX,YY)<>0 THEN 2300
2310 FOR I=0 TO 23:COLOR CC(I):GOSUB 11:LOCATE XX,YY:PRINT"@";:NEXT
2320 COLOR CC(0):OP=0:WP=0:UL=0:YP=0:RETURN
3000 FOR I=1 TO 9:KT(I)=0:NEXT
3010 SN=1:SC=100:BD=0:UD=0:JK=0:PL=0:RG=0:DS=0:SM=1:YP=0
3100 LOCATE 20,10:PRINT"                    ":LOCATE 21,13:PRINT"123456789"
```

●もともと紙ヒコーキ飛ばしの才能のないボクは、8月号のアストロチューブを庭で飛ばしていたら、水たまりに落ちて無残な姿になってしまった。(茨城県・岸本久幸)

●はみだしBEEP原稿募集――キミの身のまわりのおかしなできごと、おもしろプレイなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください。

各機種共通リスト

```
3999 RETURN
4000 LOCATE 0,0:PRINT P$:FOR I=1 TO 13:PRINT Q$:NEXT:PRINT P$;
4010 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 2,3:PRINT "YOU ARE TOP!"
4020 LOCATE 3,6:PRINT "SCORE";SC:LOCATE 3,9:PRINT "HIGH-";HS
4030 LOCATE 2,12:PRINT "R P A   P C ":IF INKEY$=" " THEN RETURN
4040 LOCATE 2,12:PRINT " E L Y S A E":GOTO 4030
5000 DATA 0,1,3, 0,1,1, 4,1,2, 0,1,1, 0,1,20, 0,5,2, 0,3,2, 0,1,1
5010 DATA 0,1,40, 0,1,2, 3,1,5, 0,1,100, 9,1,300, 1,1,50, 0,1,4
5020 DATA 0,1,3, 0,1,2, 2,1,1, 0,8,2, 6,1,3, 5,1,100, 0,1,10
5030 DATA 0,1,2, 7,1,100, 0,1,1, 0,1,1
5100 DATA"ADD","BAD","CHANGE","DEATH","ERASE","FOOD","GOOD","HEAVEN"
5110 DATA"INC","JOKER","KEY","LUCKY","MURAMASA BLADE!","NO OPERATION"
5120 DATA"OPEN","PLUS","QUEEN","RING","SCORE","TINYAN","UNDEAD"
5130 DATA"VERY GOOD","WARP","X'MAS","YOPPARAI","ZZZ"
5200 DATA 7,2,6,2,3,5,6,4,5,4,7,7,2,3,5,6,7,7,6,5,4,5,3,6,2,2
10000 D(TX(IT),TY(IT))=0:TX(IT)=0:IF IT=KY THEN 11000
10010 LOCATE XX,YY:PRINT"@":M$="DOWN":IF UL<>0 THEN 10100
10020 P=IT:B=0:GOSUB 900:UL=INT(RND(1)*2)*2-1:IF UL=1 THEN M$=" UP "
10030 LT=IT:LOCATE 25,0:PRINT M$:RETURN
10100 IF SGN(IT-LT)*UL=1 THEN LT=IT:P=IT:B=0:GOSUB 900:RETURN
10110 P=-IT:B=IT:GOSUB 900:RETURN
11000 OP=1:P=KY:B=0:GOSUB 900:RETURN
19999 RETURN
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,15,0,1:PRINT CHR$(12);
20010 DIM D(14,14),AP(25),NM(25),KK(25),TX(9),TY(9),KT(9),CC(25)
20011 DIM NA$(25)
20020 FOR I=0 TO 14:D(I,0)=37:D(I,14)=37:D(0,I)=37:D(14,I)=37:NEXT
20030 FOR I=0 TO 25:READ AP(I),NM(I),KK(I):NEXT
20040 FOR I=0 TO 25:READ D$:NA$(I)=LEFT$(D$+"               ",15):NEXT
20050 FOR I=0 TO 25:READ CC(I):NEXT
20100 P$="###############":Q$="#             #"
20500 LOCATE 20,1:PRINT "SCORE":LOCATE 20,5:PRINT "BAD!"
20510 LOCATE 20,9:PRINT "IVENT":LOCATE 20,12:PRINT"┌  K E Y  ┐"
20999 RETURN
```

FM-7/77シリーズ用変更リスト

```
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,15,,0:PRINT CHR$(12);
```

X1/turbo(Hu-BASIC)シリーズ用変更リスト

```
20000 DEFINT A-Z]WIDTH 40:CONSOLE 0,15:PRINT CHR$(12);
```

MSX/2(RAM16k以上)用変更リスト

```
20000 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);
```

PC60/66シリーズ用変更リスト

```
11 PLAY "O7g32":RETURN
20000 CONSOLE 0,15,0,0:PRINT CHR$(12);
```

月刊　9月号　500円

Oh!PC

**特集　ディスクのABC　初心者から上級者へ
基本用語からハードディスク、ユーティリティプログラムまで**

ソフトを評論する　スーパー春望
テストラン　液晶プリンタLCS-2400
ツール＆ユーティリティ Who's Who　エディタMIFES-98、FINAL 8801がワークステーションに
エスケープ・アクセサリ
DISK CHARGE II　総集編PART 1
やさしくマシン語！／Play the C

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中！

月刊　9月号　480円

Oh!FM

**特集　産んだ育てた翔び立った
——デバッグは明るく恐れずたくましく——
ぼくたちの好きな虫の話/BASICコマンドで虫採集を!/最小レベルBASIC文法チェッカ/Oh！FM虫つくろい総集編ほか**

FM77AV新サブモニタの全貌
OS-9/68000の概要
やさしくBASIC／OS-9入門／OS-9データベースシステムを作成する
ショートプログラム集

月刊　9月号　480円

Oh!MZ

**特集　BASIC、S-OS、CP/M共通ツール
高速グラフィックパッケージ**

シリーズ全機種共通システム
　ニュータイプの構造化言語　Fuzzy BASIC発表
X1/X1turbo FM音源ボードの詳解　OPMのサウンドパフォーマンス
MZ-2500　MUSIC EDITOR Sound Galの魅力
文節変換もできる漢字ポケコン　PC-1360Kの実力
試験に出るX1
マシン語体操1・2・3

月刊　10月号　580円

Oh!16

特集1／ユーティリティーのオン・パレード!!
PART 1　MS-DOSをUNIXライクに使う
　●grepを作る　●historyを作る
PART 2　あると便利なツール＆ツール
　●C言語ネストレベルチェッカー　●98＆100用通信プログラム　●フォーマットチェッカー　●文字列置換フィルタ　●ファイルの属性変更プログラム　●Dumpリスト入力ツール
特集2／98用のワープロソフトはなにがいいか？
　Queen、一太郎、松86、弘法IIの4本を徹底比較。
◇新連載／パソコン通信で世界をアクセス

月刊　10月号　580円

月刊 情報処理試験

特集　本試験そっくり直前模試

**●コンピュータ最前線　ソフトウェア危機とは何か
●こんぴゅーた雑学　翻訳電話が実現する？
●ザ・プロフェッショナル　超高速素子HEMTを開発**

季刊　第8号　480円

Oh!PASOPIA

**特集　パソピアライフをエンジョイ！
PASOPIA/5/7ユーティリティ集
マシン解説
PASOPIA　1600モデル5S　J-5030
PASOPIAビジネスレポート**

LatticeC、MSC、Super PIPS
Micro REPO-86、dCHART
パソコン活用事例、パソコン通信、人工知能

季刊　第11号　480円　9月18日発売

Oh! HIT BIT

**特集　MSXペリフェラル大集合
ぼくらのMSX！**

もてる男もてない男大研究
Hit Bit流CAI　ニホンオオカミの謎を探る
Hit Bit雑学ゼミナール
OSプログラミング入門　実践編

VIDEO GAME LABO

SOLOMON'S KEY ソロモンの鍵

テクモ

文／SHOTAN,LTD.

アクションゲームと思考型ゲームがドッキング！　キミの頭脳プレイはどこまで通用する!?

こんにちは、SHOTANです。今回はファミコン版でも人気のゲーム「ソロモンの鍵」の紹介+攻略テクニックをやっていこう！

ゲームは、各面にひとつずつある「鍵」を取ってドアに入り、つぎつぎと面をクリアしていくというもの。ファイナルラウンドには伝説の魔法書「ソロモンの鍵」が待っている。全部で44面だが、パズル性があるうえに、現れる敵も数多い。まあ、ドルアーガの塔に多少似ているかもしれないけどね。

まずは、基本操作から!!

8方向レバーを使ってダーナをコントロールする。上でジャンプ、下だとしゃがむ。左右は、その方向に走りだす。またプレイヤー(ダーナ)は2つの魔法が使えるんだ。

●換石の術

ドラえもんの空気ブロック（知ってるかな?）のように、石を積んで登ったり、消して敵を落としたりできる。そのほかにも敵を足止めしたり、隠れキャラを出したりと使い方いろいろ。この術で壊せる石は茶色の石だ。この石はターゲットやカミーラの鏡、悪魔の封印、モンスターのいるところには出せないので、あしからず。

●火球の術

いわゆるファイヤーボールが、モンスターをなぎ倒す。ただし、マンダの壺一つ取るごとに1回使えるだけだ。むだ使いしないようにしよう。また、はじめは3つまでしかストックできないので、4つめを取っても得点にしかならない。注意しよう。なお、ファイヤーボールで倒したモンスターは、金貨袋やマガドラの壺などのアイテムに変わるんだ。

アイテムイントロダクション。全部みつけたかな？

アクション面攻略編

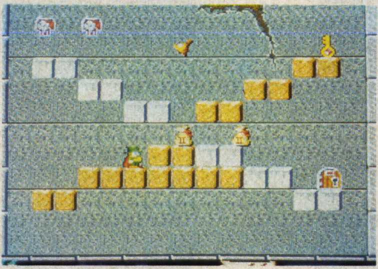
今回はコンティニューモードの使えるラウンド31まで。この中の大多数を占めるアクション面の攻略といこう。

・スパークボール封じ込め

飛んできたスパークボールをタイミングよく封じこめてしまう技。移動パターンの見きわめがポイント。

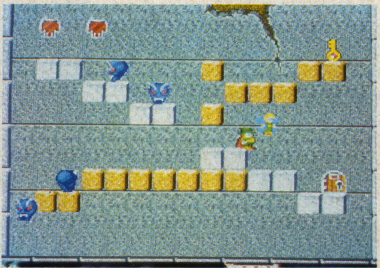
・バリア

高速のスパークボールをかわすときに使える技。ブロックでダーナを囲んでしまう。ただしほかの敵キャラに攻撃されたらひとたまりもない。


メルトナの薬を取れば、敵は宝物に早変わりしてしまうのだ。

・はねかえり

ゴースト、ヌエルのたぐいやデーモンズヘッドに有効なテクだ。ダーナと敵の間に石を置くと、石を壊して反転する。ゴブリンやサラマンダーには通用しない。


おっと、妖精がいるぞ。逃げないでよー。

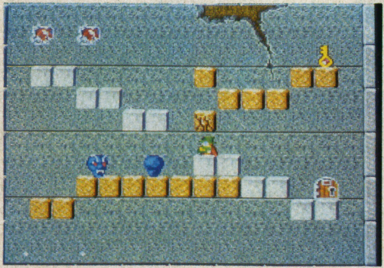
・長時間ジャンプ

ジャンプ中にマジックボタンを押すと、一定時間空中に浮くことができる。ひたすら連打すればかなり長時間浮ける。

・はまった

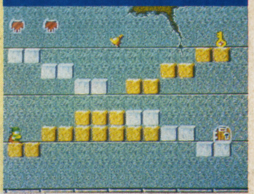
敵を穴にはめる技。写真のように、白いブロックと白いブロックの間の1キャラクター分下にブロックを置き、敵をおとしいれよう。

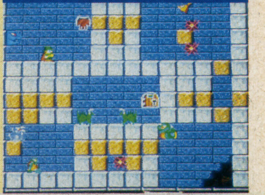
エクストラアイテム


茶色い石は頭つき2回で壊れるよ。意外と石頭なんだね。

ROUND 1

それではソロモンの鍵のはじまりはじまり。ゴブリンを落としてしまえば楽なもんだ。隠れキャラもあるんだよ。

ROUND 2

カミーラの鏡からデーモンズヘッドがうじゃうじゃ出てくる。ここのブロックのうちどれか一つをくずすと楽になるよ。

ROUND 3

いろいろなキャラクターが出てくる。スパークボールのかわし方がポイントとなる。隠れキャラもあるぞ。

ROUND 4

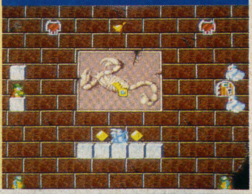
ボーナスラウンド。いろいろなところにいろいろな宝物が隠されているぞ。ところで、このメッセージはいったいなんなんだろー。

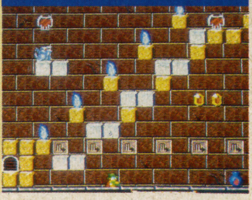
ROUND 5

スパークボールをどう動かすかがポイントとなる。カミーラの鏡からはゴブリンが落ちてくるぞ。ところでこの面は……。

ROUND Ⓗ

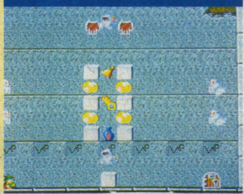
ROUND5で、あることをするとここに来れる。ゴーストがキミをねらっているぞ。このやり方は他の面にも応用できるかも⁉

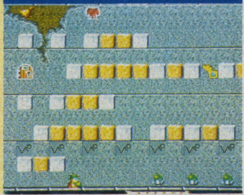
ROUND 6

ゴーストの石壊し攻撃をかわして鍵を取ろう。上段のゴーストのところには隠れキャラが。下に落ちると、登るのは困難！

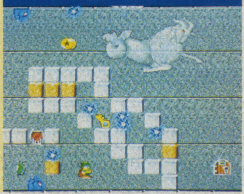
ROUND 7

ガーゴイルの火の玉攻撃をかわして鍵を取ろう。スライムの飛びつきに十分注意すれば、ラクにクリアできるよ。

ROUND 8

スパークボールがたくさんへばりついているこのラウンド。スパークボールの進路を見きわめるのがコツだよ。

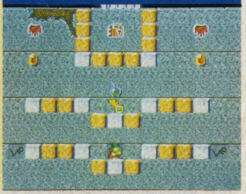
ROUND 9

うまくゴースト、ヌエルを誘導すれば楽だよ。それにこの面は隠れキャラがどっさり。その筆頭が……、やべっ！ 書くとこだった。

ROUND 10

サラマンダーがいよいよ出現。強いんだよなー。おまけに、サラマンダーをかわしたと思いきや、スライムにごっつんこ……なんて。

ROUND 11

スパークボールのスピードが異常に速いこの面は、外側の高速スパークを閉じこめ、内側のスパークを解放して鍵を取ろう。

ROUND 12

ボーナスラウンド。この面にメッセージはありません。隠れキャラに目がくらんでタイムオーバーにならないよーに。

ROUND 13

隠れキャラがたくさんあるこの面は、デーモンズヘッドに気をつけながら、ひたすら隠されたターゲットを取ってクリアだ。

ROUND 14

じつは写真を撮り忘れたのだ。ゴメンナサイ。サラマンダーを封じこめれば楽だよ。ゴーストにも気をつけて！（写真はFC版です）

ROUND 15

サラマンダーに注意しながら右へ登り、スパークボールを解放し、帰ってきたスパークボールをかわして……時間たりるかなあ⁉

ROUND 16

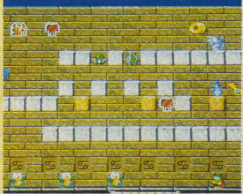
Mという字がなんとも気にかかる。パネルモンスターの火の玉に気をつけて。素早いコントロールがカギ！

ROUND 17

デーモンズヘッドとサラマンダーのミックス。頭イタくなるだろうけどがんばって！ ルートを見きわめろ！

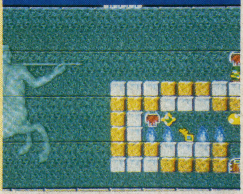
ROUND 18

おーっと、スパークボールの大群だ。コツさえつかめば意外と楽。でもTIMEがなくなっちゃうかもね。

ROUND 19

いきなり目の前にゴブリンが3匹も。これをかわして鍵を取るわけだけど、この取り方には工夫がいるよ。

ROUND 20

またかよーっ！ と言ってるキミ！ まだまだ甘い天内さんだ。よーく見ろ、そう、××が違うだろ。そう、そうそう、ほら！

ROUND 21

ダーナの上にカミーラの鏡から出てくるサラマンダーを封じこめ、足止めを使ってサラマンダーを巻いたら、ハイ、クリア。

ROUND 22

かなりムズイ。サラマンダーを封じこめて、ドラゴンを倒してカギを取り……。左側のアイテムもやっぱり取りたいねー。

ROUND 23

マジシャンが出現！ でもガーゴイルの火に注意してさえいれば、たぶん楽勝！ ……のはずだよ。

ROUND 24

いきなり超高速スパークボール。うまく閉じこめておこう。スライムをうまくかわせばクリアなんだけど……スライムのバカ！

ROUND 25

ゴブリンをうまく落として、デーモンズヘッドをすばやくかわす。鍵を取ったらまたスタート地点にもどらなきゃ！

ROUND 26

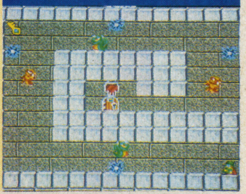
あるいわくつきの面（BEEPERにわかるかな？）半キャラずらしの技を使えば楽にクリアできるよ。

ROUND 27

鍵を取るまではかんたんなんだけど、それからがちょっと問題。みんなデーモンズヘッドが悪いのさ。

ROUND 28

ボーナスラウンドの中身。メルトナ2倍。砂時計50%。金ベル2000、5000。チェンジターゲット2万、5万。どーだい！

ROUND 29

スパークボールが強く、ヌエル、ゴーストもどきのフォーメーションも完璧。ところでこれ、ファミコンと左右逆なんだよね。

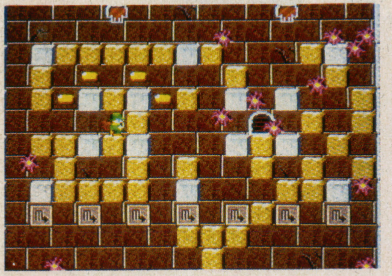
ROUND 30

ほとんど生きジゴク。ウイザードのパターンを見きわめるしかないんじゃないかな。本当にオニだね。

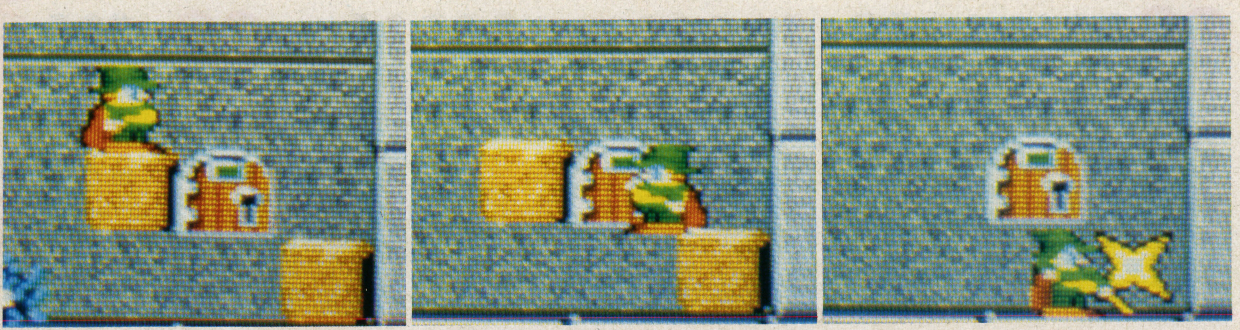
ROUND 31

サラマンダー登場。これからが本番だ⁉ しつこいサラマンダーをうまくかわすには、穴落とししかないっ‼

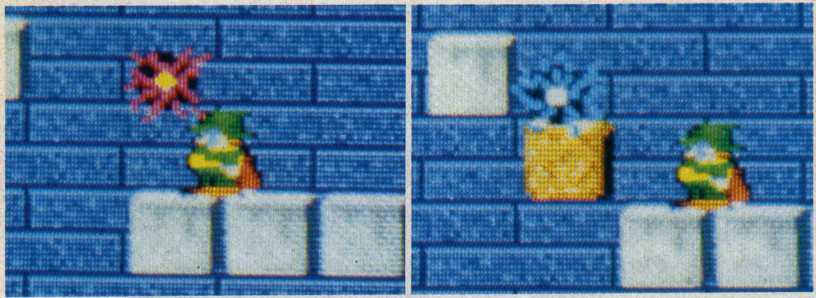
・金貨、金塊、宝石、金貨袋etc.
100点～100万点。
・マンダの壺(Extra Fire/Extra Big Fire)
赤い炎はノーマル（200点）。白い炎は通過線上の敵を倒せるスーパーファイヤーボール（500点）。
・マガドラの壺(Fire Grows Big)
200点
ファイヤーボールをスーパー化。
・ライラの巻物(Extra Scroll)
200点
画面上のスクロール（巻物）が1つ分伸びる。最高8つまで。
・クリスタルラド(Extra Range)
ファイヤーボールの飛距離が伸びる。緑(100点)は0・5ブロック分、赤（200点）は2ブロック分伸びる。ちなみに、始めは16ブロック分、最高で60ブロックぐらい。
・メルトナの薬（Destractive Power）　500点
取ると、画面上のデーモンズヘッドとサラマンダーが宝物になる。
・エドレムの薬(Time Bonus ×2／×5)
ダーナの故郷ライラックにある


鍵を取ったはいいけれど、どーやってドアまで行こうか。

エドレムの丘の薬草で作られる。タイマーボーナスが増す。びんに半分くらいで2倍(100点)、いっぱいなら5倍（500点）だ。


これが1キャラずらしだ。これをうまく使えば楽勝?

・ノルムの砂時計(Time Bonus 50%/100%)
タイマーがもどる。半分だけもどるもの（200点）と完全にもどるもの（500点）がある。また、エドレムの薬とこの砂時計がある面では、砂時計を先に取ること。
・ライラックの鍵(Fairly Appers)
ライラックの国から妖精を呼び寄せる。銅の鐘（200点）は緑の妖精（2000点）を呼び、金の鐘（5000点）は白い妖精（5000点）を呼ぶ。
・マプロスの薬(Extra Life)　1000点+EXTRA
不死身の勇者、マプロスが残した薬だ。彼の期待にこたえてほしい。

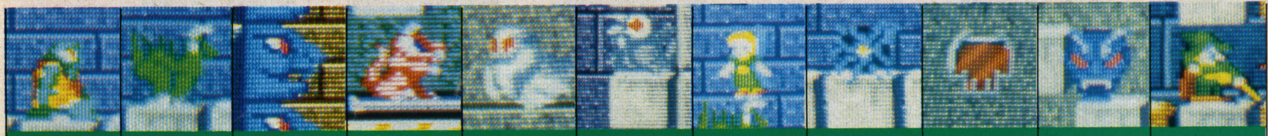

かべにそって動くスパークボールは、石を消すと……？

ソロモンの鍵 etc.

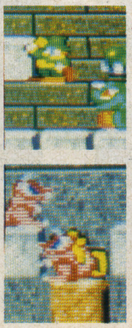
・ボーナステージの隠しアイテムの場所はある程度決まっている。ヒントは、最上段の3つの石のあたり、カミーラの鏡の真横など。
・ラウンド4（ルーム3－2）の文字、じつはその次のラウンド5(ルーム3－3)で××にマジックボタンで魔法をかけてゴールすると……、ほら、ラウンドⒽ（隠し部屋）に。これはいろんな（?）ところで共通しているから、わかった人はためしてみよう。このほか、ラウンド32から44の間にも、このような文字が書かれている場所があるらしい!?
・妖精が現れたとき、火に当たって死ぬと、妖精も黒コゲになっちゃう。
・マイティボンジャックのあるキャラクターが、このゲームに現れるらしいが……。
・ラウンドⒽに入らなくてもゲーム終了はできるけど、Ⓗボーナスは入らない。
・妖精10人でEXTENDは当然だけど、妖精にはほかにも秘密が……。

というわけでまだまだ言いたいことはあるんだけど、今回はこのへんでおしまいにしよう。あとはキミ自身で、ぜひとも星座宮の最深部にあるというソロモンの鍵を見つけてくれ。
健闘を祈る！

キャラクター表



ダーナ	デーモンズヘッド	カミーラの鏡	スパークボール	フェアリー	ガーゴイル	ゴースト	サラマンダー	パネルモンスター	ドラゴン	ゴブリン
プレイヤー。8方向レバーと2つのボタンで操作。3万点、20万点、50万点で1人増える。	ザコ。カミーラの鏡から出現し、石があったら壊して反転する。一定時間たつと消滅する。	不死の国と星座宮を結ぶ通路。ここからもモンスターが出現するぞ。	石にそって動く。1つや2つなら問題ないけど、うじゃうじゃいると……。スピードは3段階。	これは味方。ボーナスラウンドにいる男の子と、ベルを取ると出る女の子2種の計3種いる。	1段上か下、もしくは同じ段にいるときは連射で火の玉を撃つ。足場をなくしても倒せるぞ。	横に行ったり来たり。石があるとこわして反転する。たてに動くやつはヌエルという。	実体化した火の精。プレイヤーを追いかけてきて、1キャラクター以内に近づくと火を吹く。	一定時間ごとに火の玉をはく。火の玉は石をもくだくパワーがあるのだ。	石があると火を吹いてこわしてしまう。足場をなくせば死んでしまう。	プレイヤーめがけてつっこんでくる。石を壊してまでも前進してくる。


連打でかべにしがみつけ！ホッ、ゴーストは行っちゃったぜ。穴にはまったサラマンダーがうろうろ。どーやって鍵を取ろう。

ビデオゲーム・ラボ

BUBBLE BOBBLE
バブルボブル
タイトー

文／あいきゃー(臨時)&KUD

基本テクニック

①敵をアワにとじこめて、②背びれなどで割る。③まとめて敵を倒すと高得点!! ④敵はボーナス、てなぐあいだ。

楽しいキャラクターやおいしい食べものがいっぱい! バブルボブルの世界へ招待しよう

見るだけでもう満腹、満足

寝ても起きても、相変わらず暑いネェ〜。夏バテしてないかい? 夏バテ必勝法は、とにかく食べて食べて食べまくること。エッ、食欲がナイだって! それじゃ、食欲をソソルような美味(ビミ)なゲームを紹介しちゃおう。タイトーのバブル・ボブルだ。

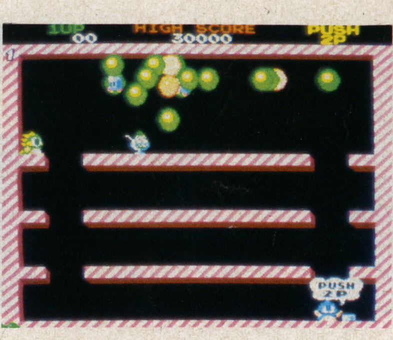
ゲーム内容はいたってかんたん。シンプルなキャラクターゲームなのだ。バブルン(1プレイヤー)、ボブルン(2プレイヤー)を上手にコントロール(同時プレイも可)して、各ラウンドの敵キャラを攻略すればヨイ。

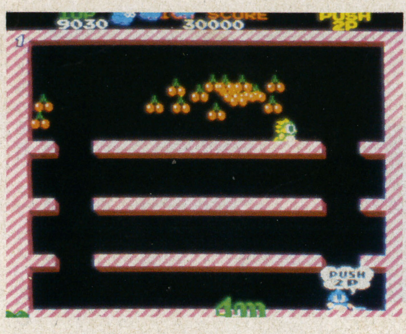
ユニークなのは、敵キャラが数種類の食べ物(後で説明する)に変身するのだよ。文頭で、〃食欲をそそるゲーム……〃と書いたのもこれでわかったかな?

夏バテで、ゲンナリしているキミ、夏になるとユウウツになるキミ、とにかくすべて面倒みちゃうのがバブル・ボブルなのだ。

オイシソウな食べ物のオンパレード

まず、敵の攻略法。ボタン1、これはアワはきボタンなのだ。これを使ってドンドンアワを敵にはきかける。するとアワは敵キャラを包みこんでしまうのだ。そこですかさず体当たりでそのアワを割る。敵は青ざめて飛びだし、いろんな食べ物に変身する。





1面のヒント。まとめて敵を倒すと……ほーら、フードがドッサリ。

ボタン2はジャンプ機能。あとは2方向レバーで左右に動きまわろう。

ここまで解説すると、オヤッと感じたBEEPERもいるよね。そう、フェアリーランドストーリーとよく似てるのだ。去年の12月号84ページを参考にしよう。

ところで、カンジンの〃食べ物〃のオハナシ……。アワで敵をとじこめて、アワを体当たりで割ると、敵はいろんな食べ物に変身する。

その種類は、

①エネミーフード

敵を倒すと出てくる。

②タイマーフード

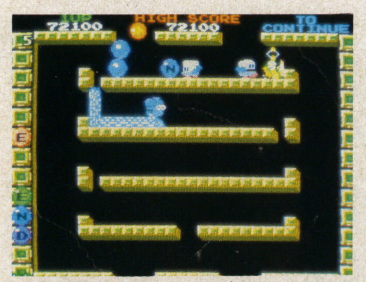
前のステージをいかに速くクリアするか、その時間によって変身する食べ物の種類が変わる。短時間でクリアすれば、高得点の食べ物に変身する。

③ラウンドクリアフード

ある条件下で敵を全部倒すと、ドサッと降(ふ)ってくる。

④ボーナスフード

アイテム(後で説明)を取ってボーナスステージにすると出現する。



ほげー、死んじゃったよーん。上にはスペシャルバブルが!!

それでは、実際どんな食べ物なんだろう。

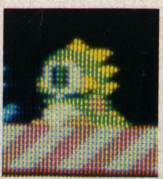
●ピーマン●なす●目玉焼●スイカ●チョコアイス●かき氷(4種)●ハンバーガー●チョコケーキ●カクテル●玉子ずし●えび●とろ●あなご●ラーメン●カレーライス●お好み焼き●ヤリ貝……。

とにかく洋風、和風、中華風とその種類の豊富さにはビックリだ。

〃アワ〃を知らないと攻略は難しい

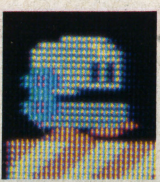
次に〃アワ〃について勉強して

登場キャラクター

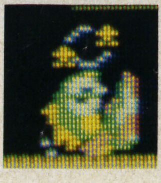


おすましバブルン♡

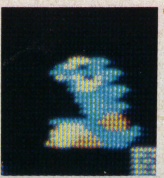
うーん、やられちゃった。



ぜんまいぜんちゃん?

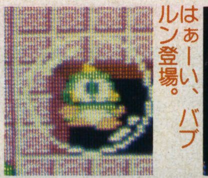


目がまわる〜。たいへんだ。



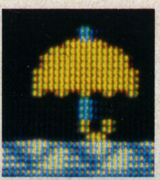
口あけボブルン♡

かわいそう。助けたーい。

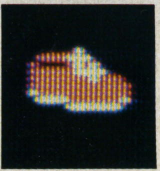


はぁーい、バブルン登場。

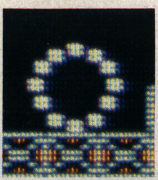
早くなるシューズ!!



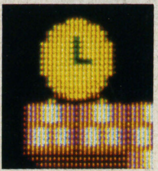
ワープするパラソル。



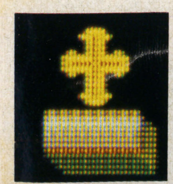
見てわかる敵さん停止。



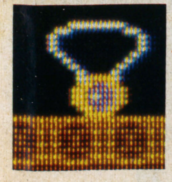
とてもお得なネックレス。



さあて、なんでしょう!?



聖なるアイテム十字架。

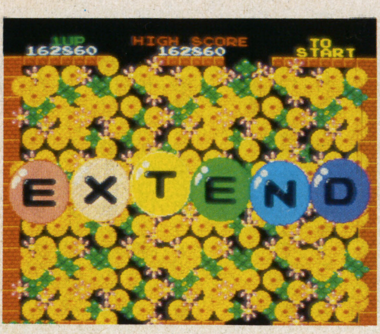


みよう。

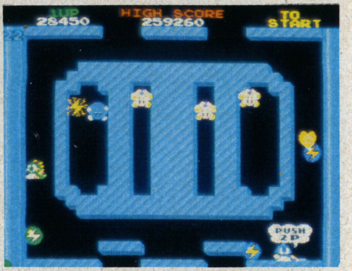
アワの色は変化する。はいたときはグリーンかブルー、時間がたつと、気流で流されてイエローやレッドに変色し、最後にフラッシュして割れる。

ここで注意したいのは、敵をとじこめたアワが割れると敵は真っ赤になって怒りだし、移動スピードが速くなって攻略しにくくなることだ。アワにとじこめたら絶対に体当たりしよう。

さらに、連続してくっついているアワを破壊すると高得点なんだ。これは連続したアワのどれか1つを割ればOK。ハイテクの1つだ。慣れてきたらアワの上でジャンプしてみよう。タイミングよくボタンを押して、グッドポジションに乗ろう。難度が高いテクニックだぜ。



やった、全部そろったぞ！お花畑にEXTENDがならんでいる。



ある面のヒント。このようにしてぷるぷるを倒すんだよ。

これまではノーマルなアワの説明。次に、スペシャルバブルの解説をしよう。

"水入りバブル"

水入りのバブルを取ると、背びれの方向に水が流れ、アミダくじのように下の通気孔へ落ちる。水の中にいる間は無敵なのだ。敵は水流にふれると青いダイヤになる。

"雷入りバブル"

イナズママーク入りのバブルを割ると、背びれの方向へ雷が飛び、当たった敵は黄色いダイヤ（ボーナス）に変わる。プレイヤーは当たると、一定時間内ショックで動けなくなる。

"火の玉入りバブル"

火の玉マークのアワを割ると、中から火の玉が落ちて、背びれの方向に火が広がる。敵は火に触れると赤いダイヤ（ボーナス）に変わる。プレイヤーも火に触れると一瞬動きがストップするので注意しよう。

"スペシャルバブル"

ゲームに通のキミなら"ピン"と感じるはずだ。このマークは、タイトーのスーパーデッドヒート、ハレーズコメットでおなじみのスペシャルマークだ。これを取るとあるアイテム（秘密なんじゃ）のパワーが長い間持続するんだぜ。

"エクステンドバブル"

Ⓔ、Ⓧ、Ⓣ、Ⓔ、Ⓝ、Ⓓといった6色6種のアワが通気孔からランダムに出てくる。全部集めるとモチロン1UPなのだ。ただし、1プレイヤーと2プレイヤーは別計算なので覚えておこう。2人でアワを取り合う、ミニクイ争いはやめようネ。

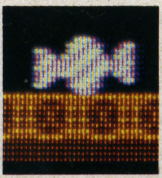
エクステンドバブルを1～5個（全部取ると6個）取ってゲームオーバーになっても、次にプレイするときにバブルはストックされている（ギャプラスのパーツみたいだ）。まとめて3匹以上倒すと、1個（2プレイのときは×2）、4匹では2個……最高7匹5個（2プレイのときは10個）まで増える。

ある面のつづき。水没したラウンドには、青いダイヤのボーナスが。

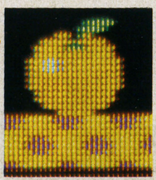
個性のあるキャラが勢ぞろい

個性的なキャラの多いこのゲーム、順に紹介していこう。

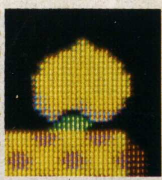
必修アイテム、キャンディ。



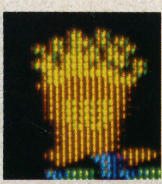
おいしそうなみかん。



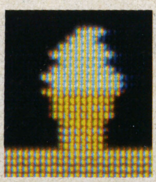
白桃、じゃなくて黄桃だ。



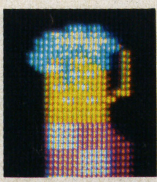
ワックフライドポテト。



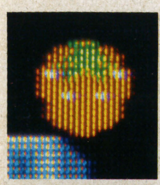
最近、街中でよく見るね。



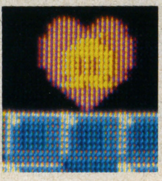
飲みたいよー、生ビール。



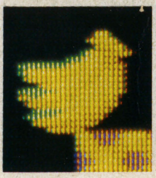
大好き、トマトジュース。



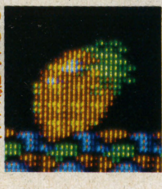
知らない人はモグリだ。



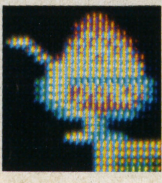
3本ついてるバナナ。



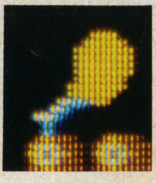
ポピュラーないちご。



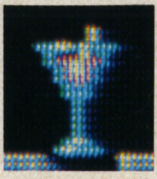
○○は過ぎたけど……。



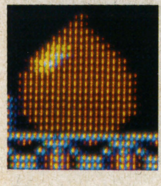
ケンタッキー……です。



DDIIでもおなじみカクテル。



これからです、天津甘栗。



うぉー、ボーナスステージだっ。全部取って、10万点ボーナスだ！

●ぜんちゃん

ぜんまい仕掛(じか)けの〝ぜんちゃん〟はナントあの〝ちゃっくんぽっぷ〟の隠れキャラだったのだ。ここでは、バージョンアップして登場（じつは色が違うだけなのだ）。たいして強くないけど、シツコイのだ。

●まいた

タイトーゲーム連続出場はちゃっくんより多いかもしれない。岩を投げるので、ウッカリしてるとノックアウトされる。

●ばねぼう

ねぎぼうではない。バネでピョンピョン飛びまわる。最初は戸惑(とまど)うかもしれないけど、たいした敵じゃない。慣(な)れてしまえば、このキャラはお友だちだ。

●もんすた

まいたと同じく、多くのゲームに登場している。つまり、出たがりなわけだ。動きは単純なんだけど、スピードがめっぽう速い。いつもの感覚でいるとアウト。注意しよう。

●ぷるぷる

頭についてるプロペラで空中を飛びまわるヤッカイなキャラ。みるからにフニャフニャした体の中には何があるんだろう？

★

この他にも個性的なキャラが続続と出てくる。強敵〝ひでごんす〟〝どらんく〟〝いんべーだ〟にはとくに注意しなくてはね。キミはどのキャラまで体験できるのか？いますぐゲームセンターへ行ってためしてみたいところだね。

オット、忘れてた。無敵のキャラがいるんだ。その名も

●すかるもんすた

いつまでもラウンドクリアに手間どっていると、プレイヤーのいる場所を確実に狙(ねら)って飛んでくる無敵キャラ。攻略法はナシ。逃げるが勝ちなのだ。

全世界のゲーマーたちへの挑戦状だ

最後になっちゃったけど、アイテムの数々を説明しよう。

ラウンドクリアすると、アワに包まれながら次のラウンドへ。このとき（アワにつつまれたとき）に、ある位置でタイマーフードが出現する。これは7秒後。これよりさらに5秒後にアイテムが出てくる。フードは前で説明したから省(はぶ)くとして、カンジンなのはアイテム。アイテムは数種類あって、プレイヤーを危機から救(すく)ったり、力になってくれる。だけどその形と力はここでは教えられない。残念！　まあ、キミ自身で見つけだしてくれ。

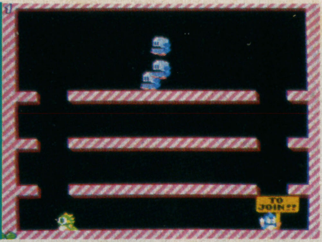
なんやかんや解説してきたけど、わかってくれたかな？　とにかく楽しみがタップリつまっているバブルボブル。ここまで読んでくれたキミ。こんどはキミがプレイする番だ。

アッ、そうそう、聞くとこによれば、バブルボブルの中にはボクが解説しきれなかったことがまだたくさんあるらしい。本当にクヤシイけど、BEEPでもその秘密をつきとめていない。ただ、未確認情報では、ノーミスで次から次へとラウンドクリアしていくと、何かがわかるらしい。そのために、ゲームセンターにメモとペンを持っていくこと。恥(は)ずかしいなんて思っちゃいけない、言っちゃいけない。これは、ゲームデザイナーMTJ氏からの挑戦状なのだ。健闘を祈(いの)ってるぜ。

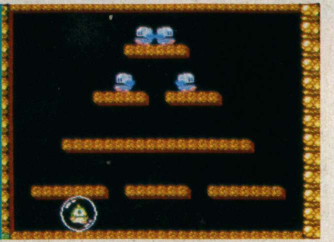
解説は、〝あいきゃー〟でした。

きみはどこまで進んだかな？　ラストの100面は、はるか地中だ!!

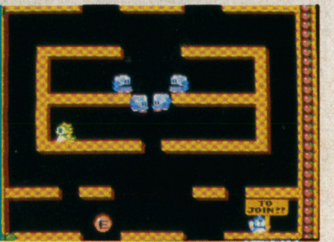
ラウンド1


バブルボブルの始まり、始まり。まずは小手しらべですよん。

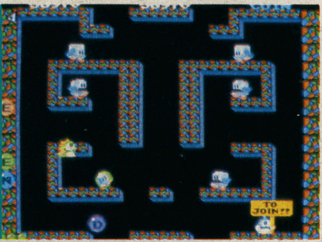
ラウンド2


どっかで見たことのあるフェアリーランド面。ぜんちゃん一網打尽(いちもうだじん)。

ラウンド3


飛び降りる集団ぜんちゃん。この場所から、1発で全滅。

ラウンド4

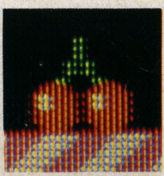

バブルンはいったい何を見てるんでしょう。まだカンタン!!

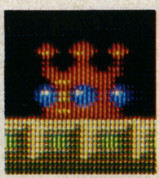
ラウンド5

水入りバブルが出てくるし、かき氷も…エクステンドも見えるぞ。

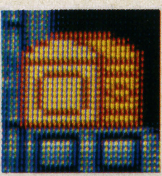
ラウンド6

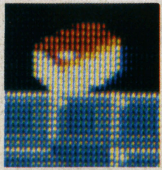
ここでも水入りバブルが出るぞ。おや、まいた君登場!!

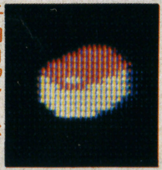

どさっと出てくるチェリー。

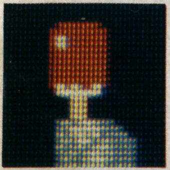

とってもお得なクラウン。

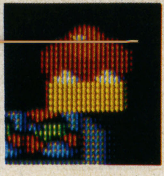
出たっ、必殺お寿司群!!

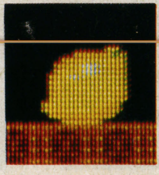

トレジャーボックスだ。

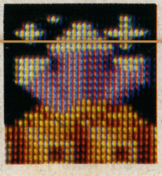

またまたお寿司（あなご）。

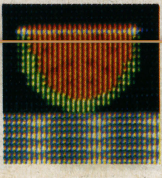

何だと思う？とろだぜ。

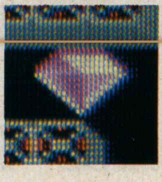

チョコアイス、おいしい。

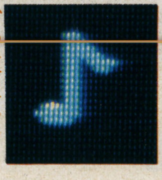

知らない人はいないよね。

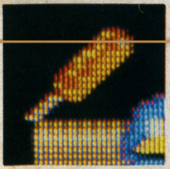

なんて大きなレモンだ。


光り輝く紫水晶。1つほしいね。


おいしい季節物すいか。


高貴な高貴なダイヤ!!


ボーナスキャラ、音符。


からしケチャップつきだぞ。

う。手あたりしだいブロックを壊してみるのもよい。レベルは1ステージとあまり変わらない。

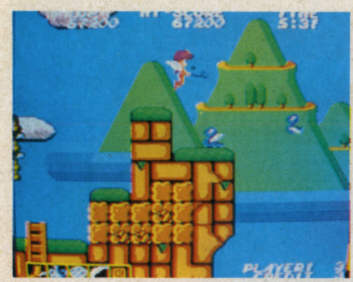
敵ボス、ゴーレムは飛び道具で攻略。ワープルーム前の貝のネックレスは必ず取ろう。後で役に立つのだ。

●3ステージ(海のシーン)

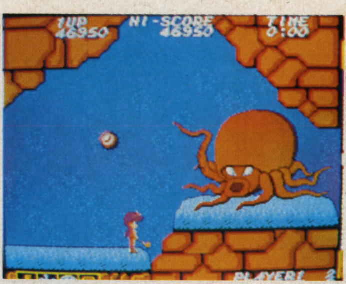
"スーパーマリオ"とカン違いしてはいけない。敵キャラやだましのアイテムがたくさんある。マリオよりも数段難しいのだ。

ここで、貝のネックレスを使う。アテナは人魚に変身し、水中でも移動はスイスイと軽快そのもの。もし持ってなければ、岩を壊して捜してみよう。ネックレス以外にも"思わぬ掘り出し物"があるかも!?

デスフィッシャーのしつこい攻撃にはかまわずに先へ進もう。大ダコ、ネプチューン(ボクの友達を殺すな!!——たこぴー)、見かけだおしだね、コレは。



空ではペガサスの翼は必要だ。なんたって自由に飛びまわれるしね。



ネプチューン。ファイヤーソードで首のあたりを狙おう。

ボスは近くにいるぞ。左にはライフフラワーがある。

いざ、レグルスと戦うアテナ姫。うまくいくかな？

キマイラ。かなりの強敵だけど、首が弱点なのだ。

◎◎4ステージ以降をちょこっとネ

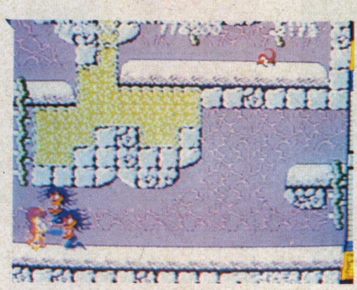
●4ステージ(空のシーン)

ペガサスの翼は必要アイテムだ。なんてったってここは空なんだからね……。持ってないとツラいよ。

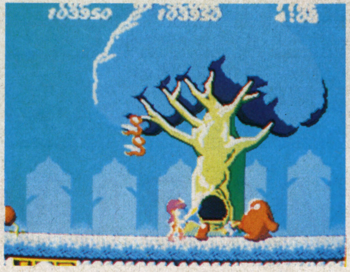
このステージのボスは、キングギドラじゃなかった、三ツ首のドラゴン、キマイラだ。

●5ステージ(氷のシーン)

さむ——い！ かどうかは知らない氷のステージ。全体は1ステージのマップとよく似ているので戸惑うことはないね。敵ボス、グリプスは見かけのわりに強敵な



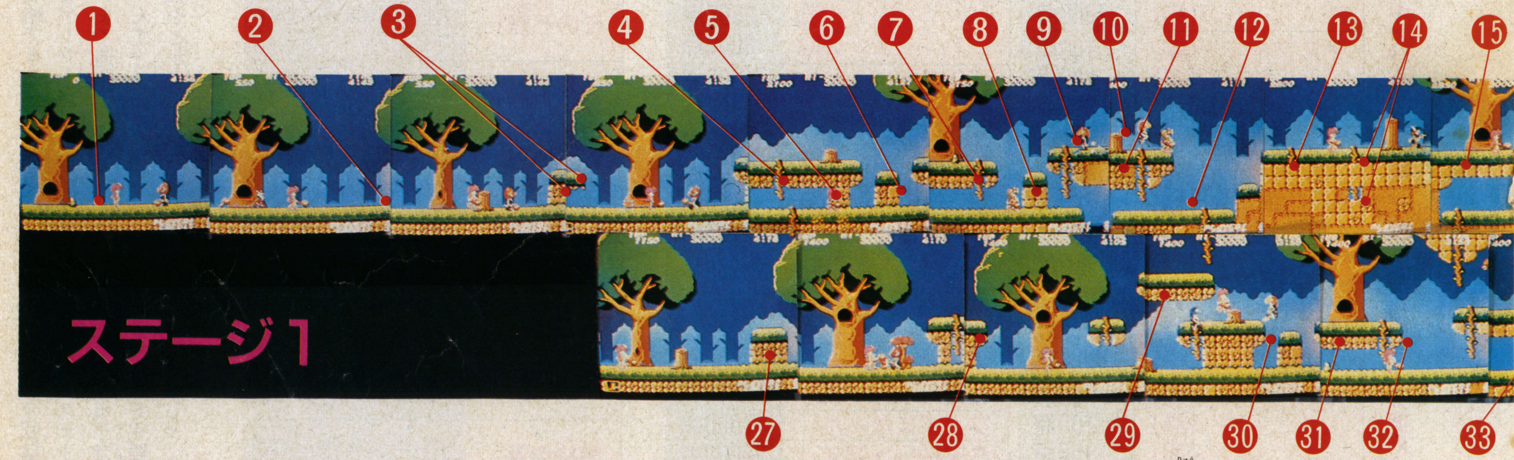
メデューサに囲まれたアテナ姫。アイテムがあったほうがベターだ。



木の穴からヌーパーが出る。慎重に進もう。

ボスを倒すとライフハートが出る。たくさんいただいて長生きしよう。

❶スタート直後は敵も少なく比較的やさしいけど、木の穴から現れる敵には気をつけよう。❷ここではエネルギーが増えるライフフラワーが現れる。かならず取ろう。❸下のブロックを壊すと金袋とルーレットが、上にはライフフラワー(エネルギー)がある(100～5000点)。❹鉄球棒、鉄の盾、青銅の盾、金袋、ルーレット。❺鉄の鎧、青銅の鎧。耐久力がアップする。❻鉄の兜、青銅の兜。ブロックの破壊力がアップする。❼闘士の指輪(青)、(赤)。青は武器が1ランクアップ。赤は殺傷力がアップする。❽コン棒、ハンマー。❾ライフフラワー。❿パワーテーブルのスイッチが出現。木の幹の上でしゃがむとスイッチオン。ハンバーガーが出て、点滅しているときに取れば巨大化する。



㉒シバの鏡、レダの鏡。シバの鏡は敵の攻撃に3回まで耐える。㉓ルーレット。㉔ライフフラワー。㉕鉄の盾、青銅の盾。8レベルの耐久力がある。㉖龍の兜。㉗闘士の指輪(青)、(赤)。㉘鉄の盾、青銅の盾。㉙杖、巻物。杖は強力な武器となり、巻物は直線上の敵をすべて倒せる。㉚鉄の兜、青銅の兜。㉛杖、巻物。㉜鉄の鎧、青銅の鎧。㉝魔術書。取るとファイヤーボールが出て、多くの敵を倒せる。㉞上では獅子の盾が出る。12回まで敵の攻撃に耐えるが、後ろから当たるとまずい。下にはルーレットがある。

敵を倒したときに出現するアイテム

倒す敵	得点	アイテム
ボア（茶）	150点	コン棒・ハンマー
（青）	100点	
（赤）	250点	
リュカオン（茶）	400点	杖・巻物
（青）	450点	
（赤）	500点	
ビショップ	10000点	パンドラの箱？
コーダ（茶）	150点	弓と緑の矢・青い矢
（青）	200点	
（赤）	250点	
ピュタン（茶）	200点	ブルーソード・イエローソード
（青）	250点	
（赤）	300点	
フライング（茶）	450点	弓と緑の矢・青い矢
ピュタン（青）	500点	
（赤）	550点	
ダゴス（緑）	300点	コン棒・ハンマー・杖・巻物・弓と緑の矢・青い矢・青い剣・黄色い剣
（青）	350点	
（赤）	400点	
カッサム（茶）	600点	鎧etc.
（青）	800点	
（赤）	900点	
グリュプス	30000点	パンドラの箱 etc.
ゴーレム	20000点	貝のネックレスetc.
ネプチューン	20000点	ペガサスの翼etc.
ティターン	20000点	ハープ
赤い敵のすべて	——	毒etc.（赤いビン）

VIDEO GAME LABO

敵キャラクター

倒す敵	得点
ヘビコウモリ（緑）	100点
（青）	200点
（赤）	300点
メデューサ（緑）	800点
（赤）	1000点
デスフィッシヤー（緑）	100点
（青）	200点
（赤）	300点
ウニ（青）	50点
（赤）	150点
イソギンチャク（緑）	50点
（青）	100点
（赤）	150点
ケルベロス（茶）	1000点
（青）	2000点
（赤）	3000点
くも（緑）	50点
（赤）	100点
（赤）	150点

倒す敵	得点
さそり（茶）	50点
（赤）	100点
（赤）	150点
ミノタウルス（茶）	1500点
（青）	2500点
（赤）	3000点
デスナイト	500点
デスヘッド	200点
ヌーパー（緑）	50点
（青）	100点
（赤）	150点
リップス（緑）	100点
（青）	200点
（赤）	300点
ダークナイト（茶）	800点
（青）	1000点
（赤）	1500点
フェイスボール	1000点
ハマドリュアス	20000点
キマイラ	30000点
マドー	50000点
ダンテ	100000点

●SNKから「アテナ攻略本第2弾」をBEEPER諸君（先着500名）へプレゼント。あて先は下記までハガキで。今すぐ応募しよう。〒564 大阪府吹田市豊津町14の10号丸萬ビル602号（株）エス・エヌ・ケイ 広報課 アテナ攻略本2係。締切は9月末日。

アイテム一覧表（ブロックを壊したときに出現するアイテム）

アイテム名	効力
闘士の指輪（青）	武器が1ランク上がる
闘士の指輪（赤）	殺傷力が上がる
闘士の冠（緑）	防具のすべてが1ランク上がる
闘士の冠（金）	耐久力が上がる
青の水晶玉	アイテムまたは装備の入ったブロックが変わる
赤の水晶玉	リュカオンの姿が見える（リュカオンは消えているときは倒せない）
パンドラの箱	マドーにダメージをあたえることができる
イカルスの靴	Jump力が上がる
シバの鏡（青）	防具の耐久力が上がる
レダの鏡（黄）	防具の耐久力が上がる
イデの鏡（赤）	防具の耐久力が上がる
メシアの鍵	そのワールドをクリアした後迷宮へ行ける
導きのランプ	隠しとびらで次のワールドへ行ける
守護の竪琴	ラストワールドで必要
貝のネックレス	水中で人魚になる（Lifeが一定量以上必要）
ペガサスの翼	空中を自由に飛べる（Lifeが一定量以上必要）
Kの石盤	アイテム・装備が死んでもキープされる
青の砂時計	TIMEが1分増える
赤の砂時計	画面上の敵が全滅する
こわれた砂時計	TIMEが減る
生命の壺（青）	解毒薬
毒薬	猛毒
魔物の手	武器のレベルが1ランク下がる
どくろの盾	防具のレベルが1ランク下がる

のだ。気合を入れてとりかかろう。

●6ステージ（地獄のシーン）

敵ボス、マドーを倒すには、パンドラの箱を持っていなければいけない。

●7ステージ（迷宮のシーン）

ここのボス、ティターンはアテナと大の仲良し、絶対攻撃してはいけない!!

●8ステージ（最後のシーン）

さすがにここまでくると敵ボスも手ごわい。ハッキリ言って強敵なのだ。これまでの敵ボスの力を全部持っているパワフルなヤツ。攻略法——今のところ不明。これなら絶対に攻略できるぜ！ という研究熱心なゲーマーがいたら、ぜひBEEPまで連絡ください、待っておりゃんす。

あれやこれやとかんたんに解説してみたけど、今回はこれでオシマイ。来月は2ステージ以降のマップを大公開する予定だ。それまでに1ステージを完璧に攻略しておくこと。それじゃ、また来月。

SNK
文　あいきゃー

ビデオゲーム新作情報

秋の夜長はシブく、将棋！

ようやく暑さも終わり、これからすずしい秋になるわけだが、そんな季節にピッタリのビデオゲームが登場した。その名も名人戦。

将棋というと、若いBEEPERから「おれたちゃやんぐ、そんなもんやらねえぜ」なんて言葉が返ってきそうだが、まあまあ。若いうちに頭をやわらかくしておくのはいいことなんだぞ（現に有名な女流名人は、俺と同い年なんだぜ）。将棋の細かいルールはここでは紹介しないから、おとうさんにでも聞いてくれ。では挑戦だ！

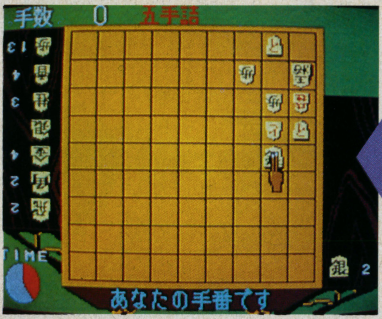
ゲーム内容は大きくわけて、詰め将棋、本将棋の2種類だ。それぞれたくさんのゲームレベルがある。

まず最初に三手、五手、本将棋のうちから1つをセレクトする。詰め将棋は、三手詰めと五手詰めの2つ。手数が多いほどゲームの難しさは増す。1回勝つごとにセレクト画面にもどるので、そのまま続けるもよし、本将棋にうつるもよし、それはプレイヤーのキミの気分しだいだ。

さて本将棋を選ぶと、8人の相手の顔が画面に出る。対戦したい人の上に指し手を持っていってボタンプッシュ、その後駒落ちを選ぶことができる。飛車落ち、角行落ち、飛角落ち、飛角桂落ち、平手（落ちなし）の5つからセレクトしよう。ただし、駒落ちはコンピュータごときに負けん！という自信のある人だけにしておこう。自信のない人は平手をセレクトしておいてくれ。

さあ、いよいよ試合開始。制限時間内（ゲームの世界はキビしいのだ！）に、レバーと決定ボタンで動かしたい駒を移動させる。敵陣内で成りたいときは、成りボタンで決める。ジックリ考えてるひまはないので、スピーディーに試合を進めていこう。もし時間切れになったら、お金を投入すればコンティニューも可能だぞ。

人工知能＋16bit CPUをのせてるだけあって、なかなかの強者だぞ。おとうさんをゲームセンターに連れていって、教えてあげてもいいかもね。おとうさんが名人戦をプレイしている間、キミはASOかTANKを、そして最後に2人で怒をプレイして帰るのが美しい親子といえよう!?



ビデオゲーム人気10

集計期間昭和61年7月1日から7月31日まで。

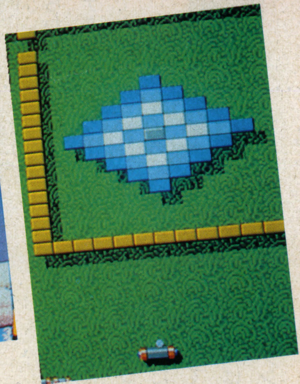
ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	―	アルカノイド（タイトー）	最新版ブロックくずしゲームだ。
2	3	スペースハリアー（セガ）	3Dスペースのシューティングゲームだ。
3	―	アテナ（SNK）	RPGの要素たっぷりのアクションゲーム。
4	5	熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン/タイトー）	不良グループにひとり立ち向かえ。
5	4	メジャーリーグ（セガ）	今まで以上に多彩なプレイ可能な野球ゲーム。
6	―	沙羅曼蛇（コナミ）	最強装備で敵をブチのめせ！
7	―	エンデューロレーサー（セガ）	ウィリー＆ジャンプで障害物を跳び越そう！
8	―	サイドポケット（データイースト）	ちょっと大人のムード。ビリヤードで楽しもう。
9	―	サンダーセプター（ナムコ）	ハイパーウェイをキミの操縦で突っ走ろう！
10	8	ワールドカップ（テクモ）	世界の強豪チームを相手にエキサイト！

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウェスタン

2　スペースハリアー

3　アテナ



1　アルカノイド

セガレポート

ザ・サーキット

100倍にパワーアップし、地獄(じごく)の底からよみがえったセガレポート。来月は特集1を制圧(せいあつ)するぜぃ!!

By SHOTAN, LTD.

新作情報

絶好調のゴールドカートリッジ1M(メガ)シリーズに新作の登場だ。究極(きゅうきょく)のシューティング『アクションファイター』と、本格カーレースゲーム『ザ・サーキット』。どちらもすばらしい仕上がりだ。

今後もマークⅢ用には『阿修羅(あしゅら)』、『忍者』、『ミラクルランド(仮称)』、そしてあの『スペースハリアー』が予定されているよ。全機種対応ソフトのほうも、『ザ・キャッスル』に続いて、『チャンピオンビリヤード』、『ブラックオニックス』、『コロニスリフト』が出るから、お楽しみにね。今月は、最近デビューした3本を紹介するよ。

WONDER BOY

ワンダーボーイ

セガ・全機種　セガ・エンタープライゼス　文／私腹CLUB部長座★手森

○○名人?　そんなん知るか!!　ワンダーボーイはセガだぜぃ。

お待ちかねの移植だよ～ん

セ～ガ～（ナンナンダ!）とゆーわけで、セガゲーム5本の指に入る名作『ワンダーボーイ』が、ナ、ナント全機種対応で発売されてしまったのさ！　ゲーセンで初めてこのゲームを見たときは変なゲームだと思っていたけど、2、3回プレイしてるうちにすっかりハマってしまった思い出があるぜ、エッヘン！（イバるなっつーの）オオッと、話がズレてしまった。

さてこのゲームのストーリー、森の魔王に愛するティナをさらわれたワンダーボーイは、ティナを取りもどすため魔の森に一人で向かっていく、というものだ。

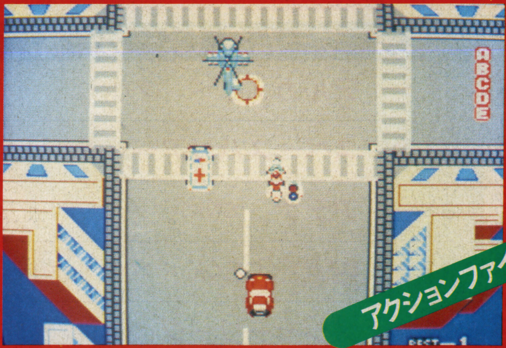
もう知ってるね基本操作

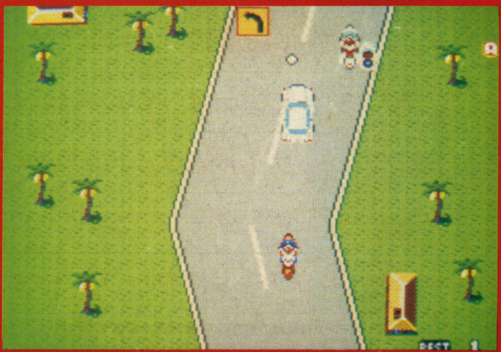
まずは基本操作から。右ボタンは武器とダッシュ、左ボタンでジャンプができる。8方向スティックは左右移動のみで、上下は用なしだ。

まずステージは森の中から始まる。主人公ワンダーボーイは最初武器を持っていないので、すぐに出てくるオノを取っておこう。

画面上のライフメーターは黄と赤の目盛りで表示されていて、全部なくなったら1ミスとなる。ライフメーターは途中に出てくるフルーツを取ると少しずつふえるから、フルーツは全部取るようにしようぜ。

また、ステージの途中にタマゴが置いてあって、それをわる（足げりかオノ2発）と中からフルーツやアイテムが出てくる。たまにMマークのミルクびんが出てくるときがあるが、これを取ればライフメーターが一気にマンタンになるぜ。





アクションファイター

ヘビやらハチやらフルーツやら

登場する敵キャラは、まずヘビ（オレはこのキャラがいちばん好きなのさッ）。いきなり地面からペコッと出てきてゆらゆれている。よそ見をしているとエジキになるから注意しよう。

次に出てくるハチは、ジグザグに飛びながら攻撃してくるぞ。動きを見切ろう。

その次は……出た！ ワンダーボーイで一番弱いキャラクター、クモ！ こいつは上下に動くだけだからスグに倒せる。その他にもタコなどおもしろいやつが目白押しだぜ。

さて、フルーツと敵キャラの点数をカンタンに紹介しておこう。メロン200点、カキ50点、バナナ50点、ブドウ100点、タマゴ100点、ヘビ100点、ハチ100点、クモ50点、オノ50点となっている。

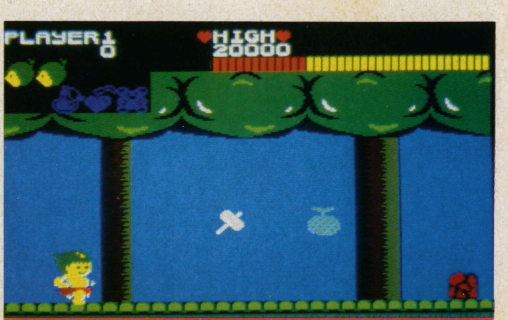
UFOとればこっちのもんさ

さて、ステージ2の攻略法にいってみよう。まずステージ1は、森の中から始まる。ヘビやハチなどに気をつけながら進むと2段に分かれているところがあるが（そうそう、書き忘れていたけど、ビデオ版や○○島とちがって、火に触れても平気だよ）、上の段の少し進んだところでハイジャンプ（ダッシュして飛ぶ）をすると、隠れコインが出てくる。これを取ると点も入ってしまうのさ。

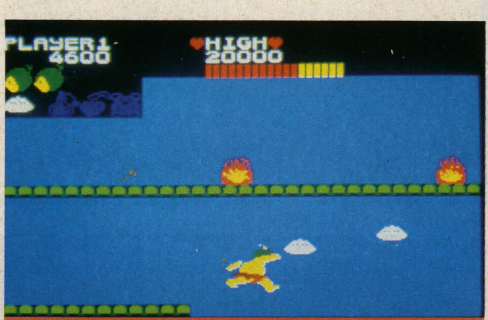
そして、下の段の場合も同じ動作をすると隠れUFOが出てきて、取るとビックリ、自分の武器になるのさ！ オノは放物線を描いて飛ぶけど、UFOの場合は平行に飛ぶから、ラストに出てくる中ボスを倒すのに役立つはずだ。ただし、1回ミスるかオノ（これがズルいところに出る）を取ると消えてしまうから注意しよう。

ミスってオノが消えてしまっても、逆ワープゾーンというのがある。ここに行くとスタート地点にもどり、始めからチャレンジということになる（はっきりいって、点かせぎ可能！）。

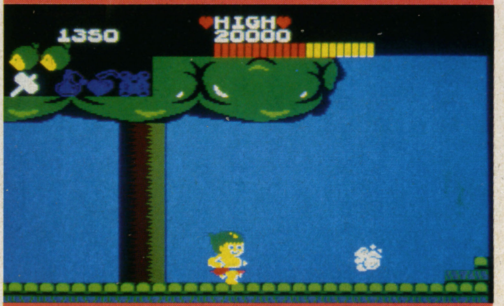
そして中ボスを倒すとライフメーターがボーナスとして加算され、1面はめでたくクリアとなるわけだ。



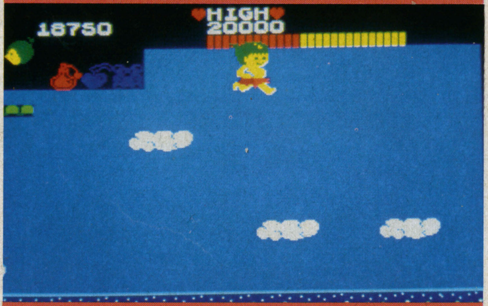
▲さあスタートだ。オノがなくっちゃはじまらないぜ。



▲UFOを手に入れたら、もう投げまくるっきゃないね。



▲敵を仕止めると、煙となって消えてしまう。

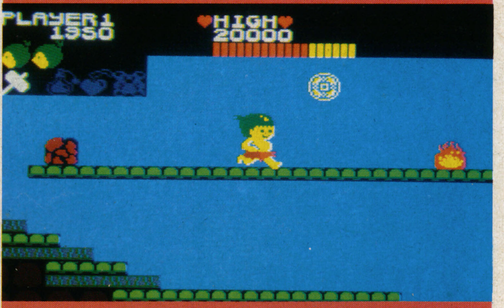


▲ボタン操作のあやまりは、即、死を招く。2面は難しいなァ。

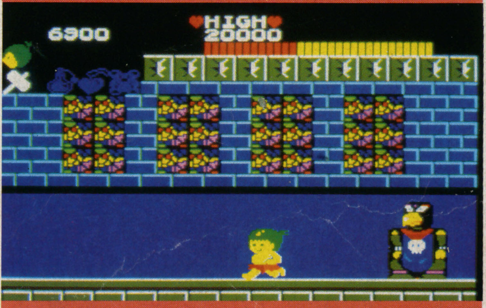
タコなんてキライだ！

ステージ2は海と雲の面で、なかなかムズい。最初からダッシュしながら跳ばないと雲の上に乗れないし、逆にあんまり勢いをつけすぎると海に落ちてしまう。

この面にもヘビやハチなんかが出てくるけど、なんといっても最大の敵はタコだっ！ 雲をつきぬけて上下にはねるから始末が悪い。場所によっては、下から上に移動している雲からタイミングよく攻撃しないと倒せないヤツもいるくらいだよ。



▲おや、こんなところにコインが!? ボーナスいただきっ!!

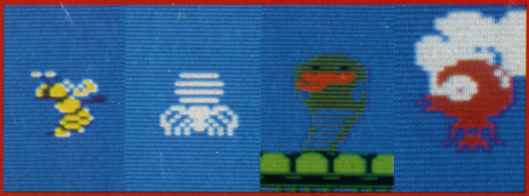


▲ボスだ！ 逃げろ！ あんたそれじゃゲームオーバーでんがな。

また、地面をつきぬけてくるとんでもないタコもいる（タイミングを取るのがめちゃムズい）から気をつけるよーに。2面の中ボスは1面のボスと同じ型だけど、スピードが早いのでかなりムズいぞ。

こうしてどんどん進んで行き、魔王を倒してティナを助けてくれ。

✖にっくき敵キャラたち✖



ハチ　クモ　ヘビ　タコ

きみはティナを救えるか？

とにかく根気のいるゲームだから、あわてずにじっくりと攻めたほうがいい。グラフィックは○○島に負けるけど、細かいところがビデオゲームによく似ていてなかなかよい。どーせなら1メガで出してほしかったとも思うけど、まあ全機種対応ということで合格点を出してもいいだろう。最後に、

〝SEGA万才!!〟

GULKAVE

ガルケーブ

セガ・全機種　セガ・エンタープライゼス

文／SHOTAN, LTD.

スカを引いたらクヤシイ！宝クジ感覚（?）のシューティング

アストロフラッシュ2ともいえる"ガルケーブ"が全機種対応で発売になった。イメージは、横スクロールのゲームとしては非常にめずらしい、「1942」タイプ（ひたすら撃ちまくれってことさ）。

パワーアップがキメ手！

このゲームにも、いわずとしれたパワーアップがあるんだが、これがセガらしく意表をついている。パワーチップに書いてある数字ぶんだけメーターの目盛りが動き、その目盛りの位置によって武器が決まるのだ。ではどんな武器があるか紹介することにしよう。

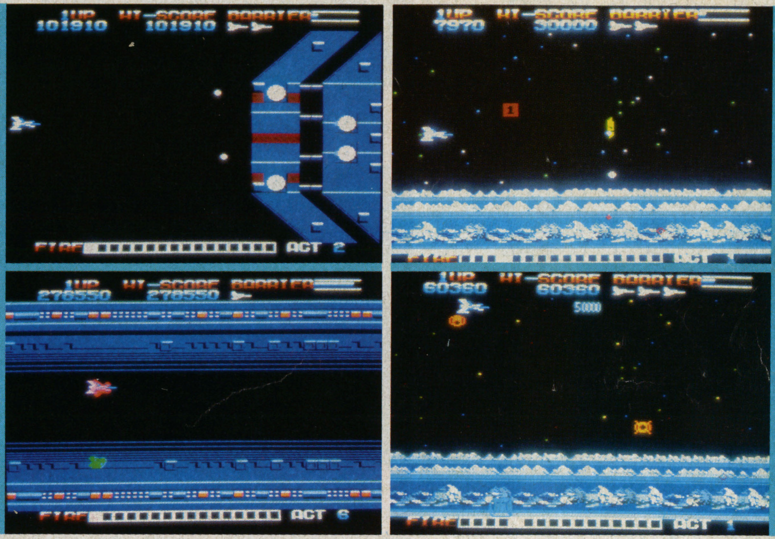
・SINGLE MISSILE
通常装備。2連射と3連射があるが、弾が小さくて当たりにくい。3連射だと、ボタンを押しっぱなしで連射できるので重宝する。

・BIG BALL BLASTER
巨大なボール状の弾。敵に当たりやすい。レバーを上下に動かして誘導することができる。

・TWIN BEAM
弾が大きくなったSINGLE MISSILEと考えればよい。敵に当たりやすい。2連射と3連射がある。

・WIDE BLASTER
プレイヤー機の3倍の広さのビームを撃てるようになる。2連射のみ。

・SCREEN ERASER BLASTER
プレイヤー機の7倍の広さのビームが出る。ド迫力。ただし、単発。



1のパワーチップがある。取ってソンはない……かな?

いえーい、5万点。連射がキメ手なのよ。

いよいよ巨大要塞だ。砲台を撃ちまくれ！

うえー、取りつかれた。レバーをガチャガチャふりまくろう。

・LASER
押しっぱなしで長ーいレーザーを出すことができる。ただし、パワーがない。ファンタジーゾーンみたいだね。

・FIRE BALL BLASTER
巨大なファイヤーボールを発射できる。貫通力があり、その効果はひとことでは表せないほど強いものだ。1回使ったら、やみつきになっちゃう!?

てなわけだ。メーターのどの位置がどのウエポンかはあえて書かないので、自分で調べよう（編）このおーちゃく者っ！）。

DESTROY THEM ALL!!

DESTROY 8 FORTRESSES！のメッセージでゲームスタート。そう。キミはACT30までにある8つの要塞をたたくのだ。

ひたすら弾で敵をやっつけよう。するとパワーアップボックスのPARBOが出現。パワーチップに変わるんだ。

このゲームはダメージ制で、バリアエネルギーが0になるまでは敵に触れてもだいじょうぶ。ただし、0になっているときに敵に当たると爆発・ミスだぞっ！

また、ACTをクリアすると、バリアの残りによってボーナスがもらえるぞ。マンタンだったら1万点!! こりゃ、ねらうっきゃないね。

じゃ、お次は敵キャラの紹介といってみよう。

強敵うじゃうじゃ

このゲームには多くの敵キャラが登場するけど、なかにはいやーなキャラクターってのがいるんだ。で、そこらへんを紹介してみた。

SEDE　アメーバのような物体。撃つと、速くなって襲ってくる。つかまるとずるずるとエネルギーを吸いとられるが、ひたすらレバーでふりはらうと逃げる。ふりはらいのテクがつかえるシューティングゲームは、たぶんこれが初めてだ！

HIZARV　モビルスーツ? アンチレーザーファイヤービームを撃ってくる。これはプレイヤーの弾をはねかえす。頭に3発撃たないと破壊できない。ビームを撃つと反動で後ろに行くので、スクロールアウトさせることもできるのだっ！

CADIA　アンチレーザー弾を扇状に撃ってくる。この弾はプレイヤーの弾をはねかえす。動きも大きく、かなり手強い。

CEVIA　回転するアンチレーザー弾にツインビームのミックス攻撃。はっきりいって、逃げるが勝ち。

OAXIA　2人で遊べるスクロールゲームの某に出てくるキャラクターにそっくり。アンチレーザー弾をくるくる回して攻撃してくる。意外と楽。

DEGIA　こっちは某社のゲームの親玉ってとこかな。その続編の6面目にも出てたよね。アンチレーザーをとばしながら、合体・

分離を繰り返す。こいつもいやなやつだ。

巨大要塞に挑め!

いよいよENEMY FORTRESSとの対面だ。

この要塞の弱点は砲台。これをすべてたたけば自爆してしまう(エ○ゼド○グ○スじゃないぞ)。気合弾をよく見て撃ちまくれ! 2連射のSさえはいっていれば、SINGLE MISSILEでも倒せるぞ。要塞は2面、6面、10面……に出現する。えっ? 最後はどうなるのかって? うーん、マリちゃん、むずかしくってわかんなーい! (じつはACT22ではまったのよ)

このほか、知ってると得する情報を3つほど。

①敵に触れてもバリアエネルギーの減らない時間がある。パワーアップ時、ダメージを受けたとき、それにリスタート時だ。約2秒間は無敵ってわけ。この間に強敵をけちらそう!

②パワーアップの中には©というのがある。これは〝©SEGA 1986〟じゃなくて、CRUSH、つまり、敵を一撃で破壊できるパワーだ(例外あり)。1つ100点の高得点に変わるから、たくさん出たときをねらって取ろう。

③ときどき、ブルーのPARBOが出る。これが出たら、ひたすら撃ちまくれ! すると、あっという間に5万点! これはおもいっきり大きいぞ。

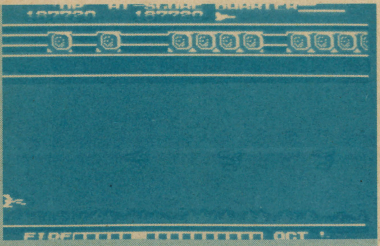
BEST PLAYERS

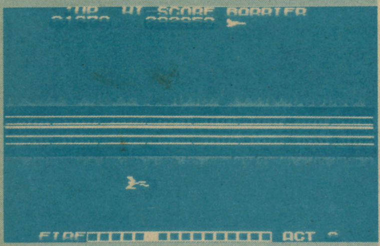
このゲームにはコンティニューモードがついているから、先を見たい人にはもってこいだ(この手のゲームで最終面を真近にしてゲームオーバーになり、コンティニューモードがないのを知ったときのショックは、筆舌につくしがたい)。

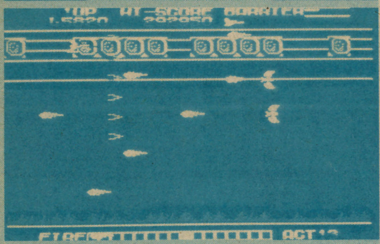
さらにうれしいことには、ネーム登録ができるんだ。もっともマイカードにメモリバックアップ機能はついてないから、スイッチを切ると消えちゃうけどね。

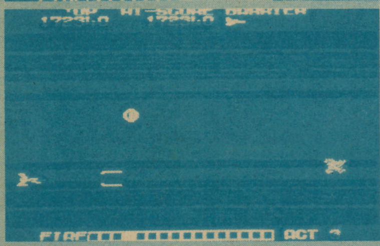
そしてとどめはスクロール。MSXと同等のハードのはずなのに……本当にすごい! (写真じゃスクロールはわかんないね。残念)

ラウンド指向派もスコア向上派も楽しめるパワーアップシューティングゲーム、ガルケーブ。みんなでランキング争いだぁ!

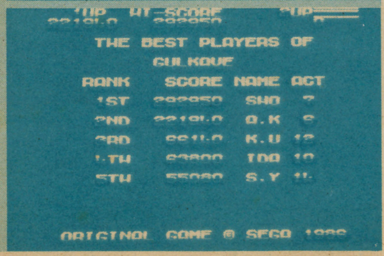

ピョンピョン跳ねるウォーカーもどき。いいカモ!


多重スクロールを写真でお見せできないのが残念です。


アンチレーザーファイヤーボールがジャマして倒せないよ~。


©を取ろう。すると……?

敵は100点に変わるのであった。やり!!



おいおいK.Uってだれだよ~。ランキング表でした。

これがパワーアップだ

シングルミサイル

ツインビーム

ワイドブラスター

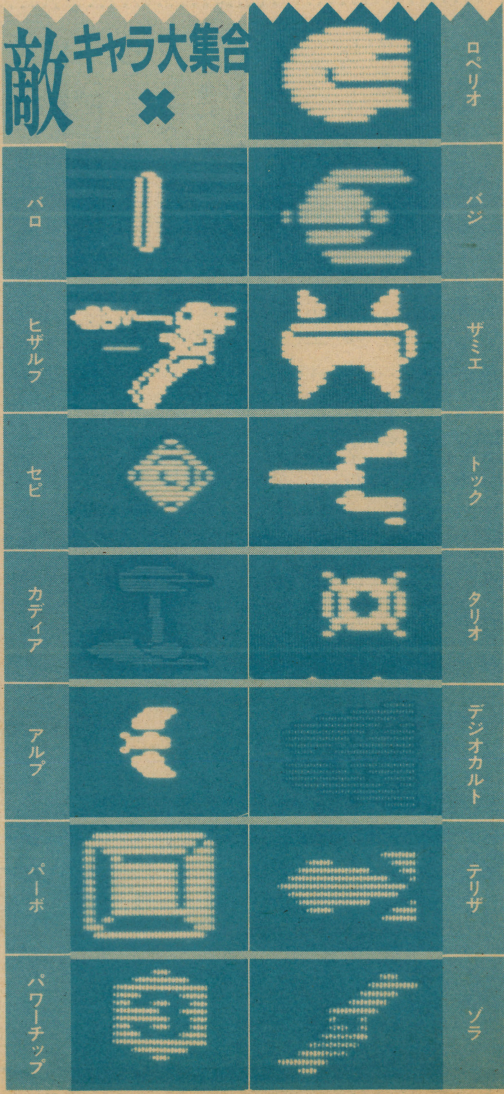
スクリーンイレイサーブラスター

ファイヤーボールブラスター

レーザー

ビッグボールブラスター

敵キャラ大集合

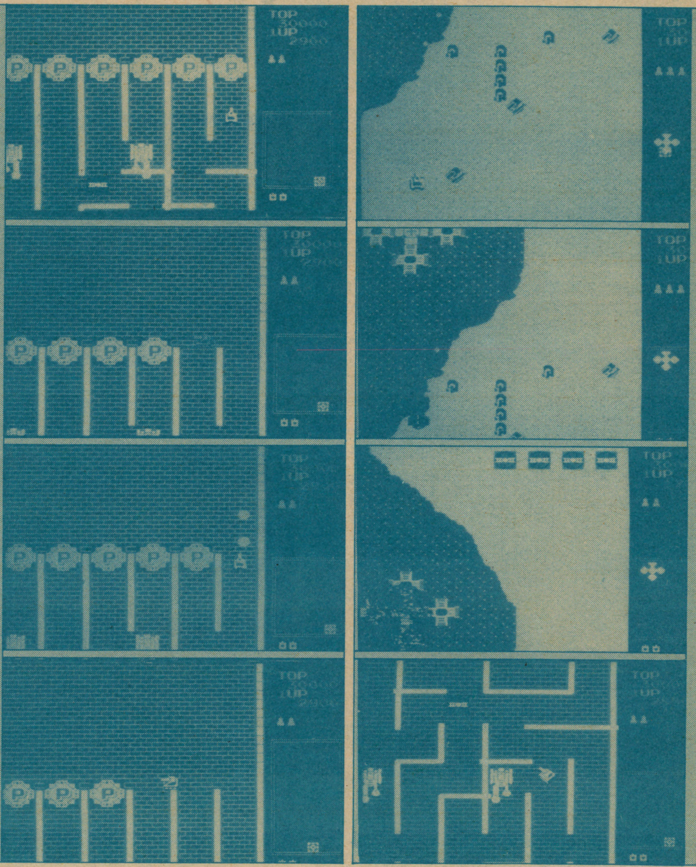


SUPER TANK
スーパータンク

セガ・全機種　セガ・エンタープライゼス

文／SHOTAN, LTD.

もはやキワめた人もいるハズ。ゴキゲンのタンクアクションだぜ！



◀照準を合わせて、撃てーい!!

◀画面は、はるかかなたにスクロールして。

◀爆発！ ビッグキュアに命中だ!! でもーつ残りそうだね。

◀これがうわさの秘密基地。最後に待ちうけるのは?

▶おー、パワーアップカプセルだ！ 全部取っちゃうぜい。

▶PICK UP FOR SPEED UP, SPEED UP!

▶おーっと、弾がこんなにでっかくなったぜ。

▶ミサイルの射程がのび、レーダーもグーンと拡がった。

ミサイル装備のパワフルタンク

おくればせながら、あの人気ビデオゲーム『ヘビーメタル』のコンセプトを受けつぐ全機種対応ソフト『スーパータンク』を紹介しよう。

プレイヤータンクの"ヘビーメタル"は8方向に動き、機関砲で敵を撃つ。左のボタンで進行方向に、右のボタンはつねに前方（つまり画面の上のほう）に撃つようになっている（じつはこれ、私も原稿書くまでは気づかなかったんだよねー。もうちょっと、マニュアルをくわしく書いてくださいよ、セガさん！）。

で、両方同時に押すとどーなるかっつーと、ミサイルが画面を飛び越えて、遠くの敵を破壊できるいひょーをついた攻撃が炸裂するんだ。ただし、ミサイルの数には限りがあって（スコアの下に表示されている）使い切っちゃうと撃てないよ。ミサイルマークを取れば増えるけど、ムダ撃ちはやめよう。

動かない敵なんてへでもない!!

こんどは敵さん。スモールキュアは、機関砲数発でぶっつぶせる。ミサイルなんかもったいないぜ。ボザログラムみたいな（おっとこいつは禁句だよーん）ビッグキュア。これも機関砲5発でつぶせるけど、ここはやっぱりミサイルだね。いっぺんにつぶせば2500点の他に、ボーナス2500点がもらえてしまう（ときもある）。これをねらわない手はないよね。

あと、砲台。こいつは岩山の上についていて、ミサイルでしか壊せないものもあったりする……が、たかが50点でミサイルを使うやつなんかいるはずない。こんなのは無視すること！

各ラウンドのどんじりにひかえるジャイログは、8つのコアに数発の機関砲を撃ちこめばよい。ちなみに、ミサイルは命中すらしませんのであしからず。

ラウンド別攻略法だぜい

ラウンド1

この面は戦車しか出てこないから、キュアの破壊につとめよう。ミサイルマークがいきなり10個もあるんだけど、ムダ使いは禁物だ。ビッグキュアだけに使おうぜ。

ラウンド2

山の上に砲台があるけど、さっきも言ったように、気にしないこと。山に囲まれたキュアの攻撃には気をつけよう。ハイライトは、何といっても横一列に並んだスモールキュア。

ラウンド3

この面にはミサイルがない！ ムダ撃ちは絶対禁物だ。ここでの新キャラはロボット。プレイヤーを踏みつぶしに来るんだ。しかも4発撃たないとこわれない。なんてやつだ……。2面から出てきたヘリコプターにも気をつけようね。

ラウンド4

忍者プリンセスを思わせる森のシーン（だってそっくりなんだもん！）。この面ではヘリコプターがとてもしつこく、後まで行ったと思ってももどってくるからオソロシイ。でも、面そのものは意外とやさしいよん。

ラウンド5

海の面。ここまで来ると、敵の攻撃もはげしい。ミサイルの使い方がカギとなる。ミサイルには、前方のフォーメーションを見る役割だってあるんだからね。

ラウンド6

なんといきなりエンデューロレーサー？てな感じ。レーシングカー（?）がギューンギューンと走ってくる。道路には入ってこないんだけどね。

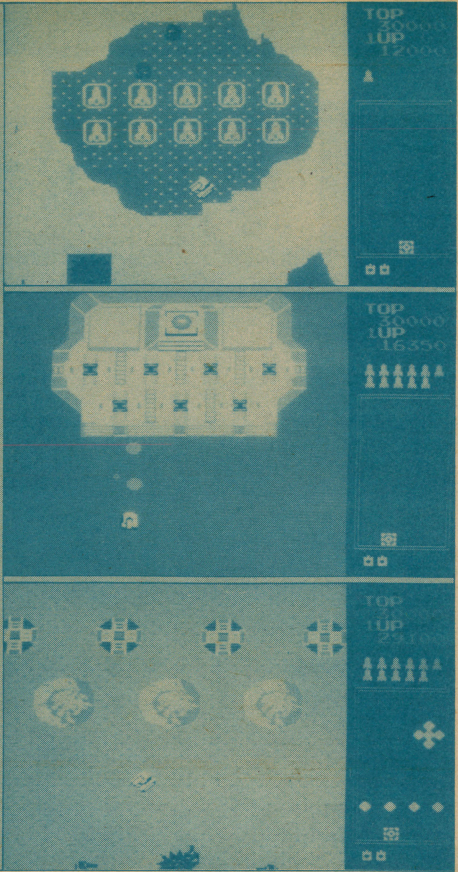
ラウンド7

バリアゾーン。バリアはエネルギータワーをこわせば出現しなくなる。ロボットに踏まれないように注意！

その他モロモロ

見かけのハデなジャイログだけど、右ボタンを押しっぱなしにしていれば、わりと楽に倒せるんだよ。それと、ビッグキュアのコアの部分には地下への入口がある。地下の奥にはパワーアップアイテムがあり、スピードアップ、機関砲の強化、ミサイルのパワーアップができるってんだから、積極的に地下にもぐろうぜ！

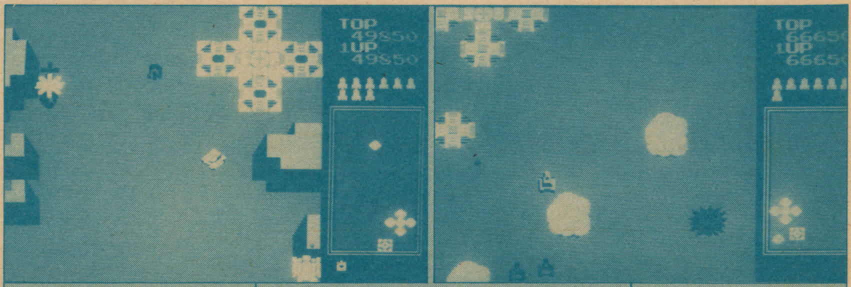
最後に、どーもこのゲームはノリがよくない。ボクは『ヘビーメタル』のファンなんだけど、それだけに少し不満が残った。人気ゲームのコンセプトだけを取り入れても、いいゲームになるとは限らない。ここはひとつ、オリジナルの構成やストーリーも取りこんで、マークIII用1Mソフトで『ヘビーメタル』を出してほしいな(SC、SGユーザーの人ゴメンナサイ)。

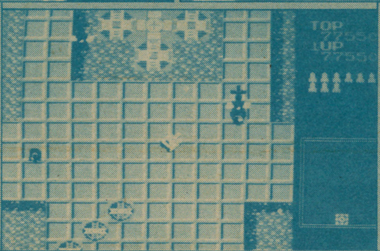


▶なんとミサイルが10個も！ 取りまくるっきゃないぜ。

▶ジャイログのコアは、お好きな順番で壊してチョーダイ！

▶スモールキュアがこんなに!? 連射連射で切り抜けろ！





▲ヘリにロボット、タンクにキュアまで……。敵キャラてんこもり。

▶おや、ヘビーメタルのオープニングそっくりではないか!!

▲ほんとに忍者プリンセスそっくり。くるみ姫がでるのかな？

MSXファン待望の一冊!!

MSXアドベンチャーゲーム・ヒント集

■A5判

■1600円(送料250円)

MSXユーザーに捧げるゲーム・ヒント集第1弾。「オホーツクに消ゆ」「TOKYOナンパストリート」「はーりぃふぉっくす」「黄金の墓」「ナイトロアー」「ザース」「ザ・キャッスル」「ポートピア連続殺人事件」「スペランカー」「NEW ADAM＆EVE」「ミステリーハウスI・II」など29本掲載。一見必読！

セガの最新ゲーム満載!!

〈遅れてごめんなさい！〉

セガ㊙ハイテク集2

■B6判

■800円(送料250円)

セガの1Mソフト「ファンタジーゾーン」「北斗の拳」「極悪同盟ダンプ松本」をはじめ、新作「ザ・キャッスル」の100面マップを掲載！ その他に「ゴーストハウス」「スパイvsスパイ」「ヒーロー」など全部で15本も。セガのアーケード情報、㊙情報局もあるよ！ 豪華プレゼントは110名に!!

既刊

セガ㊙ハイテク集1

■B6判 ■750円(送料250円)

セガのSG-1000II、MARKIIIファンのための初めての攻略本。「忍者プリンセス」「テディーボーイブルース」「ピットフォールII」「青春スキャンダル」など全部で10本掲載。(プレゼント当選者はBEEP次号で発表予定)

近刊予定

MSX ロールプレイングゲームヒント集

■A5判 ■1600円(送料250円)

「コズミックソルジャー」「ブラックオニキス」「ハイドライド」「ランボー」「トリトーン」「ドラゴンスレイヤー」「レリクス」をはじめ、最新の情報をプラス。全部で16本のゲームを掲載。

ザ・倉庫番・涙のヒント集

■A5判 ■予価1000円

パソコン・ファミコン・セガ・エポック版に加えて、未公開面も一挙200画面掲載。「倉庫番」フリークをはじめ、すべてのパズルファンに贈る待望の本。これがパズルの極地だ。

モンスター大図鑑 イラスト／成田亨 執筆／ゲーム・アーツ

■A4判 ■予価1800円

ウルトラQ、ウルトラマンの作者であり、世界の怪獣研究家として知られる成田亨氏の描きおろしイラスト130点とゲーム・アーツの共同執筆による豪華本。モンスターのすべてを掲載。

お求めは最寄りの書店、またはパソコンショップ、デパート、おもちゃ屋さんまで。または郵送料を添えて下記弓立社まで。

〈発売元〉〒101東京都千代田区神田神保町1-3-5寿ビル201 弓立社 (☎03-294-3200) 郵便振替 東京6-177229

〈発行〉〒101東京都千代田区神田神保町1-3-5寿ビル401 スケール (☎03-294-3244)

㈱スケール SCALE

INFORMATION インフォメーション

"テラクレスタ" キャンペーン

ファミコン用ソフト"テラクレスタ"の発売が間近に迫っているが、日本物産では、その発売にともなって、キャンペーンを実施することになった。

おもな内容は、①ファミコンソフトのパッケージに入っているアンケートハガキをニチブツに送ると、毎月抽選で500名に、ニチブツオリジナルグッズをプレゼント、②"テラクレスタ"には、地上固定物のなかに3種類の英文字が隠されており、それをハガキに書いて送ると、正解者のなかから抽選で1000名に、"テラクレスタ・テーマ曲集ミュージックカセット"が当たる、というもの。

とくにこのカセットは、オリジナル・オーケストラ・バージョンで、迫力のある音が楽しめる。

締め切りが、昭和61年10月31日（必着）なので、みんなも早目に応募しよう。

●応募方法　ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・3つの英文字を書いて左記へ。

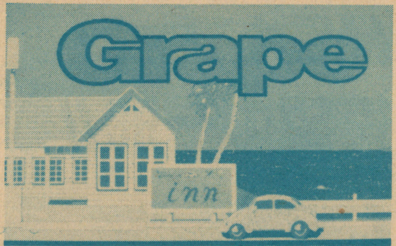
●応募・問い合わせ●〒530大阪市北区天神橋1－12－9　日本物産㈱企画・開発部「テラクレスタ・プレゼント」係

グラフィックの世界が広がる "GRAPE"

日本マイコン販売から、CGの世界を広げてくれるソフト"GRAPE（グレープ）"が発売された。

このソフトは、グラフィックツールとしての機能を十分備えたうえに、アニメーション機能も持ったすぐれものなのだ。

画面上では、同時に7種類のキャラクターを動かすことができ、各キャラクターには29種類の動きを付けることができる。また、キャラクターの移動速度も、ドットとスピードの組み合わせで、45段階に設定できる。



操作は、マウスだけで行えるよう設計されており、だれでもかんたんにアニメーションが楽しめる。

対応機種はPC－98シリーズ、価格は3万8000円。

問い合わせ●日本マイコン販売㈱（☎03・366・3274）

"2020年 ホログラフ元年"

日本ソフトバンクの情報誌「Oh! PC」に連載されている、コンピュータSF・ショート・ショートが1冊の本になった。

これは、西谷史（あや）氏によるコンピュータの未来を描いた作品で、将来、われわれの生活のなかで、コンピュータがどのように利用される可能性があるかを、SF世界のなかでときにはユーモラスに、ときには背筋が寒くなるような展開でみせる。

今回の収録作品は、表題作「2020年ホログラフ元年」をはじめ、「バンパイヤ」、「リレーショナル・アドベンチャーゲーム」など20篇で、価格は980円。

問い合わせ●㈱日本ソフトバンク出版事業部（☎03・261・4095）

MSXをシンセサイザーに "新世SIZER"

ファミコン、MSXともにヒット作を続々と送り出しているコナミから、またまたおもしろいソフトが発売された。その名も"新世SIZER"。

このソフトは、MSXを本格的なモノフォニックシンセサイザーに変身させてくれちゃうのだ。RAMを32キロバイト以上持つMSXなら、どの機種でも使える。

PSG音源を使わず、8ビットD／Aを採用しているため、よりクウォリティーの高い音質を作り出してくれる。

操作面では、演奏をよりかんたんにしてくれる「レイアウトモード」を持ち、サンプル音も豊富にプリセット、また、サンプルカセットなども付属しており、初心者にも十分活用できる内容になっている。

発売は、ROMカートリッジ、6800円で9月中旬予定。

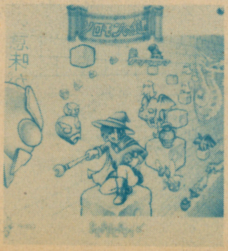
問い合わせ●コナミ㈱（☎03・262・9111）

ファミコン・レコード "ソロモンの鍵"

キングレコードから、ファミコン・レコードの第3弾"ソロモンの鍵"が発売された。

このレコードは、ファミコンから出てくる音だけを収めたものではなく、それぞれのゲームの世界が広がるようにアレンジされたもので、迫力満点の聴覚体験をさせてくれる。

また、B面には、同じくファミコンソフト「マイティボンジャック」の曲と、タンポポ児童合唱団による歌も収録されている。



さらに、それぞれの音楽のなかには、マッキントッシュを使った音声合成による英語解説も収められている。

価格は12インチシングル、1300円。

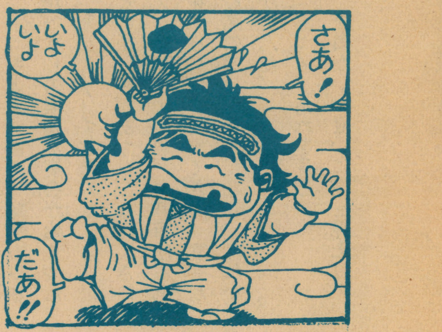
問い合わせ●キングレコード㈱（東京都文京区音羽2－12－13）

PRESENTED

by MICMAC PRO.

ヤタタストリート最終回

本邦初公開、これがなおみちゃんだ!!



俺はポッキー君を尊敬する。イラストも書かず、文章だけでここまでメジャーになるなんて……。

だいたい文章投稿はマイナーなのが相場である。文章だけで5回載るよりも、イラスト1枚載ったほうがメジャーになるもんである。ポッキー君はその定説を見事に打ち破ったのだ。それと、このコーナーではイラストがでっかく載った人はみんなメジャーになっている。Kちゃん、地砂さん、地球丸くん、としくんなどである。しかし、俺は3月号でカフェ・ドのタイトルに載ったにもかかわらずまったくの無名である。

おいっ、ヤタタでは数少ないイラスト投稿者を大事にせーよ!!

P・S 5月号の美雪恭子さん、貴方だけだ、わかってくれるのは。

兵庫県/八馬以久郎

「まき・なおFC会報第1号」

いやー、私の予想に反して自然消滅すると思われたヤタタは延長されるし、多く(?)の会員も集まって、うれし涙の止まらないCCPです。

ところで、突然ではありますが、諸君、最初(で最後?)のFC活動として「まき・なおの写真をBEEPの表紙にする運動」を展開しようじゃありませんか! さあ、全国2000万のFC会員よ、BEEPに「まき・なおの写真を表紙にしろ!」と手紙を書こう!

では、諸君の健闘を祈りつつ、受験勉強をする今日このごろである。さらば!(私は悲しい大学受験生さっ!)

P・S 私の素顔を見たければ、和歌山市内のゲームセンターで「スペースハリアー」をやって乗りもの酔いになっている少年を捜そう。それが私だ。

和歌山市/まき・なおFC会長CCP

「狂気の沙汰もヤタタ次第」

「気をつけよう
女性の一人歩きと天使長」

「マレッタは
遠きにありて思うもの
近くば寄って目にも見よ」

「スタッフ連
人間やめたらただのギャグ」

あ〜そ〜か、あんたらもとから人間じゃなかったんだ。まあ、マキさんとナオミさんは天使で文句ないが……天使長は……羽根のはえたバタリアン、他のスタッフはエイリアンとボディースナッチャーをたして2で割ったようなもんだろう。マレッタって怖いとこなんだなあ。

それにしても戦いが終わってから私を載せてくれても、私のペンネームの意味がないじゃないか!

P・S

ヤタタがなければBEEPじゃない!

浪人じなけりゃ大学行けない!

学生にわかるか、このつらさ!

大阪府/エンプラスレイヤー

▼岡山市/"反FR"とし

PROFILE

P.N./とし
県立岡山A高校3年G組
生年月日/1968.11.3(文化の日)
身長/175cm, 体重/63kg
血液型/A型, 性別/♂
視力/R:0.1, L:0.1(裸眼)
R:1.2, L:1.0(コンタクト使用)
部活/バレーボールやってました。

☆…と、まあ、色々書いたけど、他の人の事も知りたいので、よかったら、皆さんもプロフィールを書いてみませんか? あ、それから、最後に、岡山近辺のヒマな人、9/14 体育祭、よかったらきてね66 利'86.

あなたのヤタタ度は?

Q1　投稿はがきを書いていて、気がつくと外でスズメが鳴いている、ということが少なくとも3回はある。

Q2　自分のはがきが載って、送ってきたステッカーを神棚にまつり、毎朝おがんでいる。

Q3　おせじを書いたら、たまたま載ったことがある。

Q4　1週間に1回、必ずハガキをかいていて、送っている。

Q5　友達にBEEPを借りて毎月ヤタタウォーズを読んでいた。

・採点表・ それぞれの点を合計してちょ!

	YES.	NO.
Q1	10	0
Q2	4	-1
Q3	10	-10
Q4	100	-100
Q5	-100000	100

診断

224点の人…病院を紹介してやるよ。

223～220点の人…そろそろ足を洗ったほうがいいと思う。

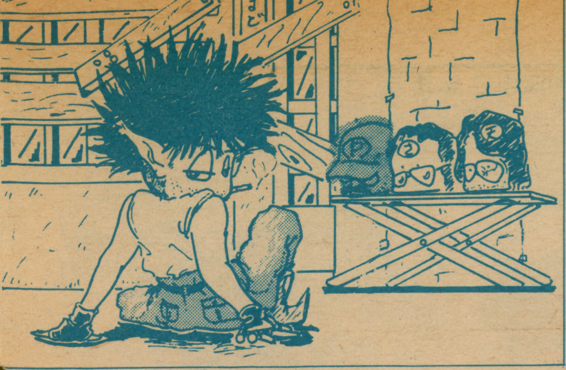
219～15点の人…このくらいが一番じゃねえかな。

14～マイナス11点の人…凡読者。たまに見てるって感じ。

マイナス12点以下…あんたの人生冗談だぜ、きっと。

注意・単なる独断と偏見です。

津市／PNは山岡豊



▲横浜市／壬生町蔵

「幕間劇」

戦いは終わった。空間の歪みはヤタタ銀河をメチャメチャにし、すべてを破壊した。

だが……戦士たちは死に絶えてはいなかった! どっとはらい。

名もない星に1隻の巡洋艦が不時着した。船体はボロボロ、サブブリッジはふっ飛び、砲も生きているものをかぞえたほうが早かった。

名は「銀色ドレス」、ソラリスの人間兵器(ウエポノイド)、スコーピオンの艦である。「かなりやられたな、だからアイチでやるのはいやだったのだがな」

と、悪態をつきながら外にでると、何のことはない、他の義勇兵の船もこの星に集まっているのであった。

「よう、元気か」

スコーピオンにまず声をかけたのは、ポッキー高谷だ(それにしても「高谷」というのは「たかや」というのか「たかたに」と読むのか、そのことで苦悩しているおちやめな私であった)。

どうのこうの言ってるうちに、ライバルのルイジ・ファルコン、ユダ&ギャオ兄妹、ソラリスのアイドル麗子、エンプラのマドンナ地砂、リンディス・リン、山形のK、反逆分子の高村光、増田元帥、と、その他義勇兵ばかりでなく、アイチ人の生き残りもこの星におしかけていたのだ!

(それにしても目立つやつがソラリスには少ないのが私はかなしい)。

「なあー、ところでどうする?」

と、ルイジ・ファルコン。

「戦争終わったから仲直りしてもいいんじゃない?」と、地砂。

「よし、決まった! みんなで宴会だ!」

ポッキーの一言で、敵味方みさかいなしの無差別宴会が始まった。

「あ、それ! イッキ! イッキ!」

との掛け声があちらこちらできこえ、余興で天の岩戸や八百屋お七をやるものまで出てきて、宴会が最高に盛り上がったとき、だれかが叫んだ。

「あっ! あれを見ろ!」

全員がいっせいに空を見上げて、わが目を疑った。

「空が、空間が歪んでいる!」

スコーピオンは、思わずさけんだ。

「こうなったら何が出てきても驚かんぞ!」と、ユダ。

歪んだ空間から出てきたもの、それはソラリスの旗艦「サヴァイバー」、エンプラの「Zゴータマ」、おまけに「ニイザ」、とどめに出てきたのはあの茶筒であった。

そして、西と東へまた別れていった。ボーゼンと見ていた戦士たちは動けなかった。

誰かがポツリと言った。

「甘かった」

「やはりこのままでは終わらんな」

「うむ、同感だ」

「と、いうことは……」

全員の間に沈黙が流れた。

そして、だれもがいっせいにさけんだ。

「くたばれーっ!」

三つ巴の乱闘が始まった。新しい戦乱の幕開けであった。

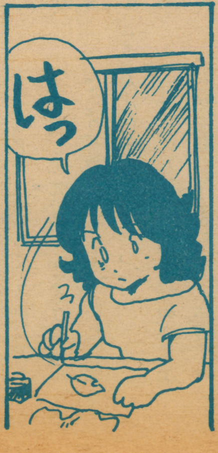
(他の義勇兵のみなさん、かってに名前を使ってすみません!)

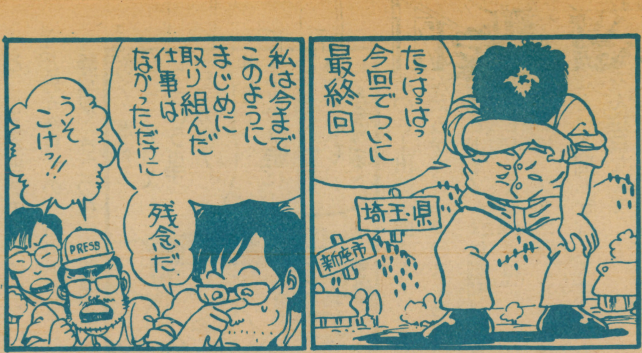
和歌山市／スコーピオン

▼山形県／シホウ=レリクス

……水着の写真ですかぁ……。私の水着の写真はなかったので、親父といっしょに福岡の海岸で写した写真おくります。まきさん、これどこだかわすれたので、教えてくださーい。

熊本県／出岡士郎改め三役の和田





こりもせず、またポッキーのお便りです。YATATAが終わってからというもの、机に向かってボケーッとお便りのことを考えている時間が少なくなり、勉強もはかどっている今日このごろです。ポッキーはそうなんですよねェ。ポッキーはただ今泣く子もこける受験生なんですよねェ（まさか地球に受験があるとは思わなかった）。さて勉強、勉強っと。

Ｂｙ ｔｈｅ ｗａｙソラリスのみなさんは京都で人間のフリをして、喫茶店をやってるそうなので、遊びに行きたいと思っています。夏休み中に行こうと思っているのでしっかり待ち伏せしておいてください（これが載ったら夏休みは終わっているか……）

義勇兵の間で「まき・なおFC」に入会希望の人が多いと思います。ポッキーも入りたいなあ……なんて思ったけど、やっぱりやめとく。ポッキーにはKちゃんがいるんだもんね！（へんな誤解をしとるな、ポッキーは）

では、YATATAの復活を祈りつつ、Good-by。

P・S 山口県のサウザー君。ポッキーは男はきらいでない。それから横浜市の壬生さん、男女共学のやつだって女に縁のないやつは腐るほどいるんですよ。最後に、鳥取砂丘だけで有名な鳥取県の青川次郎、てめえに話す言葉はない。

京都府／ポッキー高谷

突然ですが、わたしは薬師丸ひろ子のファンです。7月号のまき様の写真、ちょっとひろ子に似てましたね。思わずファンになってしまいましたっ！

P・S 麗子さん、「YATATAを継続する会」入会希望!!（私もあのメッセージに感動してしまいました。理由同じです。手紙の内容も似ていたし、なんだか気があいそう……同じ年だし仲よくしていきましょうねっ）

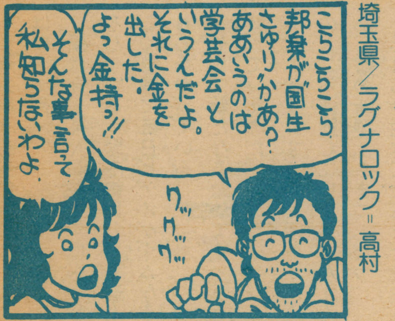
山形県／K

こんちゃ。目的どおりYATATA WARSがつぶれたので、高村光という名をやめ、PNをラグナロック＝高村にいたします。前回の手紙、あれはロ一〇ィスト化したヤタタニストどもにキワモノではない（極物のほうで、際物ではない）話題を作ったら反応はどーなるのかなー、という期待で作ったものです（なにしろ、あの「悲しみよこんにちは」がイマイチとぬかした者もいたからなー）。

それにしても、ムラ氏とシンディ＝ローパー……くーっ！　くっ！　くっ！(笑)……いや恐れ入った。これでマドンナときたらどうしようかと思った(多少、外してますよ……ムラ氏)。

あ、それと何といってもビートルズ(そーいや、ムラ氏は2回とも洋楽でかわしたが、邦楽は聞かないのかなー)。

埼玉県／ラグナロック＝高村



ダミオさんは、気持ち悪い……

千葉県／金井徳之

えー！　ヤタタもうすぐ終わっちゃうんですかー！　そんなっ、僕は高校生になったら、マレッタに行くつもりでセッセと金をためてたのに。お願いだから、そんなこと言わないでチョンマゲ。でも、また新しいおもしろい企画たててくださいね。ヤタタを超えるようなな！　約束ですよ、村田の健ちゃん。また常連になりますョ。

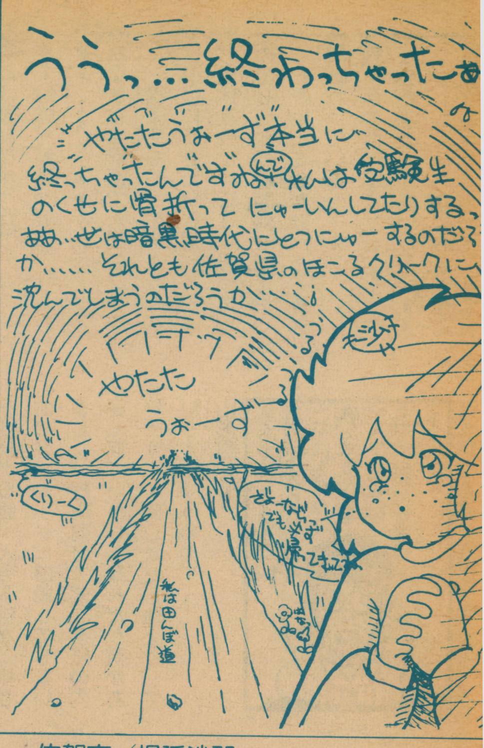
しかし、最近頭に来るのが青川次郎！　てめえみたいに新人のくせにいちいち名前書いて、常連になろうなんて10年早いんだよ！　みろ、ファルコン大尉を。てめえみたいに間抜けなことをしなくても、今やヤタタのスーパーヒーロー常連じゃないか（ファルコンさん一生ついて行きます）。

なにが「私こそ知る人ぞ知る」だ！　ただのバカじゃないか。お前は一生アイチに行って平和に人生過ごせ！　わかったな青川次郎。

P・S ポッキー君。仲良くしようぜ、同い年だし……。はっ、高校受験だった、今年。

山形県／SHI-HOU＝RELICS

▼岡山市／"反FR"とし



▲佐賀市／幌延沙那

MICMACの皆さん、YATATA WARS終了おめでとーございます。

さて7月号では私メに「パソコン武芸帳」なるゴ本を当てていただき、誠にありがとーございました。しかし、5月の艦隊戦での仕打ち、はたまた7月号でのいちゃもんの没、などを考え合わせますと、しごく当然のコトではないかと思う今日このごろでありました。

静岡県／すこうち㊝ばくろまん

あのさー出岡士郎さん！（本名なんだろか）ローデ○ストっていうのはヒドイ！　僕は創刊号からのBEEPERなのよね。

僕はまだ、ファン○ードを買ったことは1回しかないですよ。もちろん投稿なんて……。

それに比べてBEEPでは懐かしの「ファミコンストラクション」（本名で載った）、「ぴーぴんぐルーム」（全部没）、そしてヤタタと数多く投稿してきました。

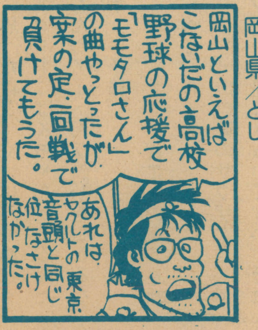
それから森松さん！　岡山代表としておたがい頑張りましょう！（地球丸さんとは僕、同じクラスなんです。岡山市内のA高校といえばわかるでしょう？）

それにしても、他の人の葉書の中に自分の名前があると嬉しいモンですね。出岡さん、森松さん、8月号ではThanksでした。

P・S1　冒頭の文章パロだってわかってくれました（8月号P75 3段目参照）？　地砂さんごめん。

P・S2　まき&なおFCの会員証を発行しません？

岡山県／とし



▼岡山市／地球丸

太陽系第3惑星に降り立って、はや1ヵ月。

僕は今、某N高校ですぱい活動をしている。髪をのばして変装し、ごく普通に毎日ビデオゲームなるものをやっている。

そして新たなる敵『てすと』と戦っているのだ。こいつはソラリスなんかよりずーっと手強い。今のところ連敗している。「どかーん」あ、敵の新型『きまつ』だっ。

それじゃ生きてたらまた会おう。

千葉県／BOKO

ハロー天使長、スッシー田中の応募者です。今思えば、あのキャラの名前や性格に、なにを書いたかわかりません。どうしてあんなやつが選ばれたのかもわからないので、教えてください。

大阪市／スッシー田中の応募者

あのー、私、熊本の三役の和田ですけど、今度東京に行くことになりましたぁ。つきましては熊本名産辛子れんこん（無ボツリヌス）と馬刺のくん製と西瓜を持ってマレッタに行きたいのですが、マレッタの所在地がわかりません。個人的でもいいですから教えてください。それと、私はドクだみに必殺の「トラベラー」と「D&D」の大シナリオをひっさげて挑戦したい（ちなみに「D&D」のほうはいきなり門番にレイスがいたりする）。けれども、もしかしたら行けないかもしれないのでそのときはすんません。

熊本市／「終了反対」三役の和田

—8月号を見て—

「ん？　あれ？　なんなの？　私がのってるう！」

びっくりしてしまいました。

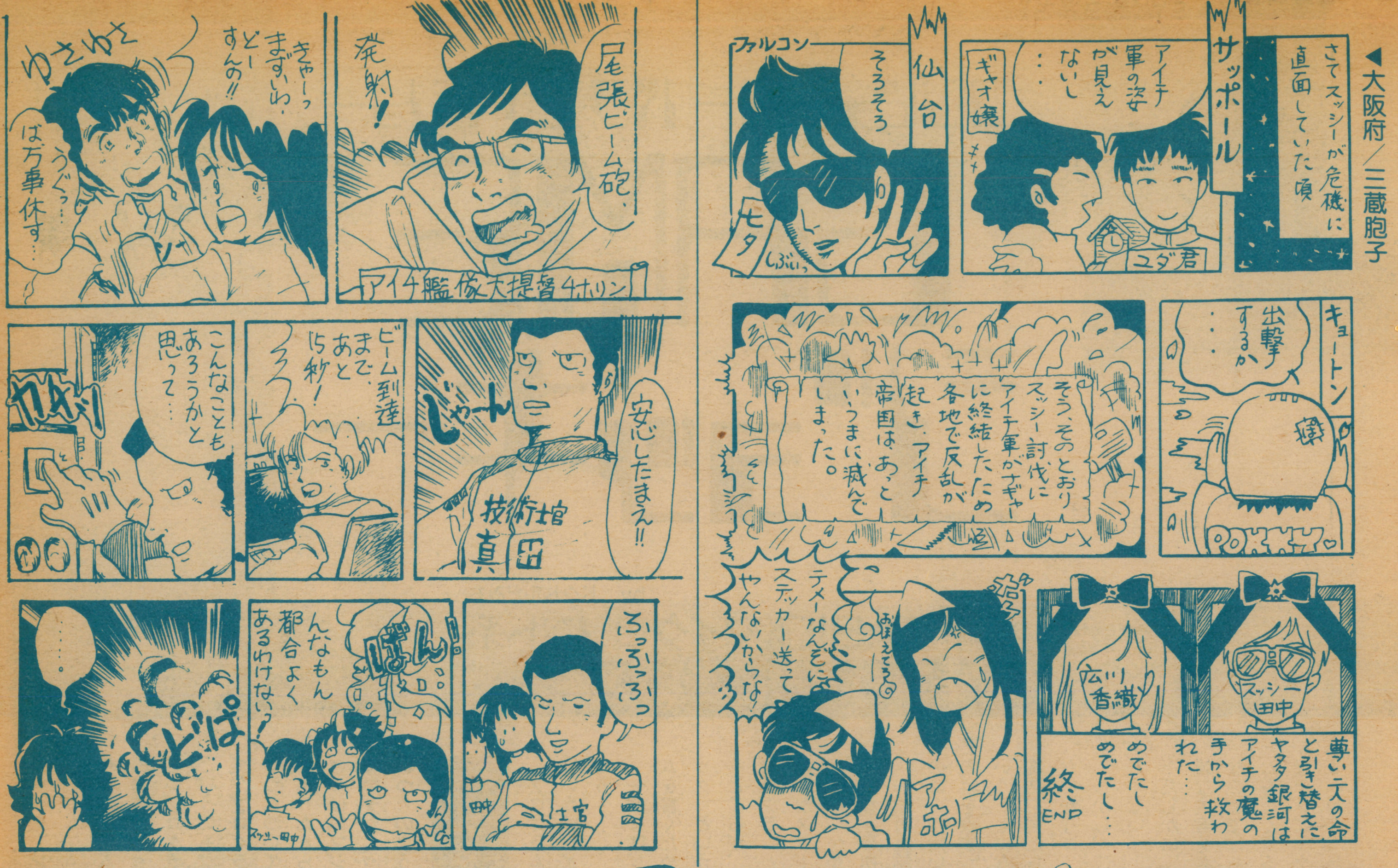
ところで、8月号で毎月何か送るって書いてたんだけど、なんかヤタタが終わってから『急性金欠病』にかかってしまって、全然出してないのです。すみません、これからは約束は守るようにしますんで、みすてないでください。

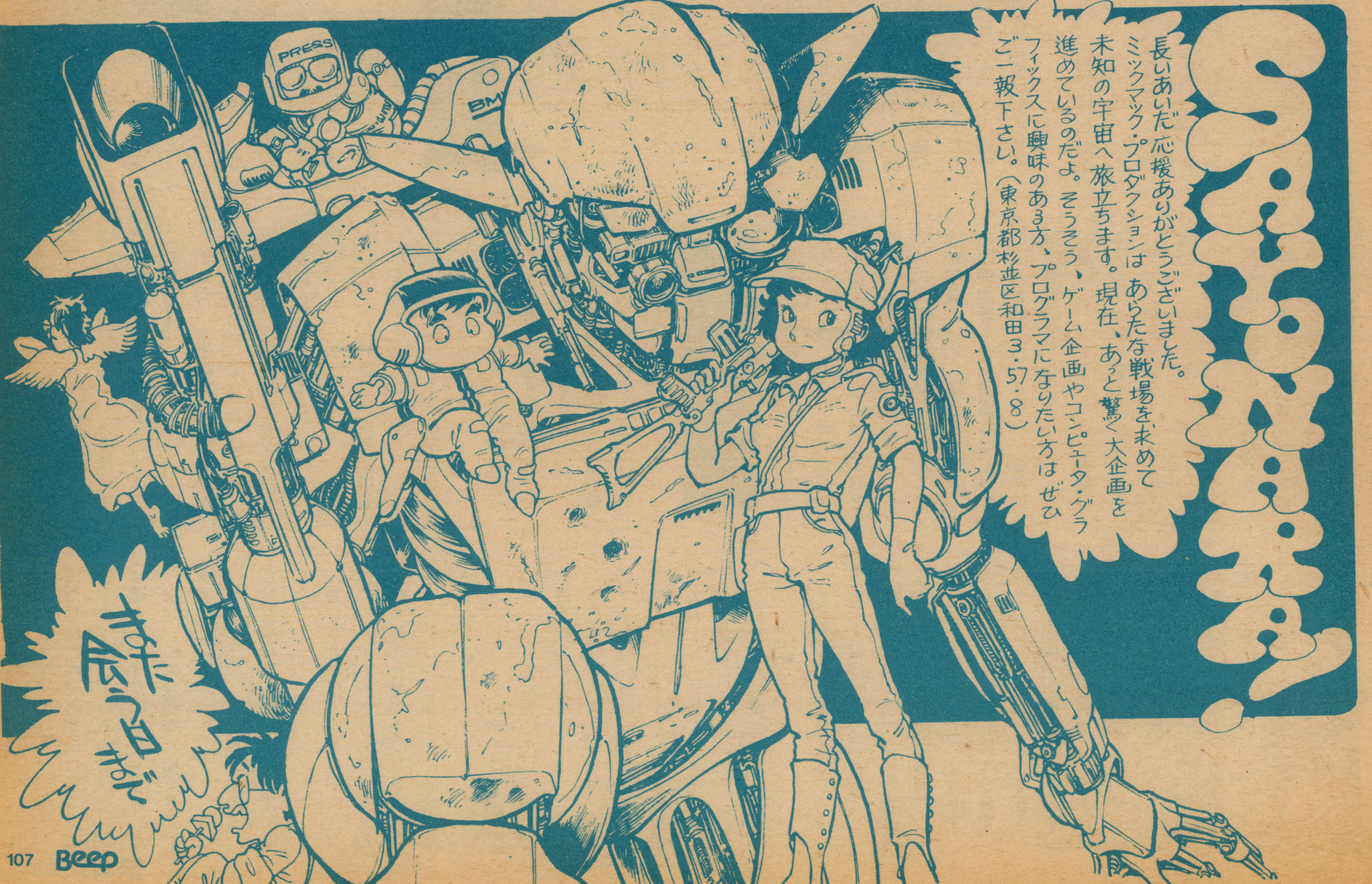
大阪市／とってもいそがしいのしかちょうちょ

GALACTER TM
SOLAR
エンタープライズとアイチに席巻された
ヤタタ銀河を敵を求めてさ迷う
一機の機械化騎兵がいた!
人は奴を呼ぶ。
"GALACTER"と….
(というのを描こうと思ってたんやぞ!)
全国Beep系 8月8日 封切!
できるわけないだろ
あー終った終った これでヤタタは全部 終りっと
パ!
キュルルン
奥多摩へ ツーリングだぜ ベイビー
くおらーっ!!
御厨さと美様 御姿
馬鹿者、宿題があったろうが。
あ、あそう しゅ宿題 ねえ…えっと…
なんだっけ
8月号の問題の答えじゃっ!
忘れたとは言わさんぞ!
ももちろん 忘れて ませんです。
てわけで、8月号の あらすじから。
ヤタタ暦257年 ヤタタ銀河を手に入れた チホリン大提督率いる アイチ国人に対し 反旗を ひるがえした 男と女がいた。
AICHI GO HOME
ミリカツ反対 納豆くわせ!
スッシー田中 広川香織の 二人である。
広川香織
スッシー田中
しかし愛知の怪人 チホリンも負けていない。
おみゃ〜 わしをなめるで にゃーよ
ついに、反乱軍は 三百隻以上の アイチの大艦隊に 包囲されて しまったのだ。
と、まあ、こういう 話であったな。
なんだ これでENDで いいじゃない。
てめこの
わ、 わるかった よ〜お
なになに わくをやぶって 逃げたあ。
なんじゃ こりゃ
札幌 小橋太郎
バーロー
落ちっつーのは こういうふうに つけるんじゃ!

▼愛知県／ＡＳＷ(他３通も)

▼模範解答／ムラティエリ


◀大阪府／三蔵胞子
尾張ビーム砲、
発射!
アイチ艦隊大提督イホリン
きゃーっまずいわ・どーすんの!!
ゆさゆさ
うぐっ…ばん事休す…
安心したまえ!!
じゃ～ん
技術士官 真田
ビーム到達まで、あと15秒!
こんなこともあろうかと思って…
ふっふっふっ
士官
ばん!
んなもん都合よくあるわけないっ!
スッシー田中
どぱ
……。
さてスッシーが危機に直面していた頃
サッポール
アイチ軍の姿が見えないし…
ギャオ嬢
ユダ君
仙台
そろそろ
ファルコン
セタ
しぶいっ
キョートン
出撃するか…
そう、そのとおりスッシー討伐にアイチ軍がナギャーに終結したため各地で反乱が起き、アイチ帝国はあっというまに滅んでしまった。
導い二人の命と引き替えにヤタ銀河はアイチの魔の手から救われた…
めでたしめでたし…
終
END
広川香織
スッシー田中
テメーなんぞにステッカー送ってやんないからな!
おぼえてろ
アホ


長いあいだ応援ありがとうございました。ミックマック・プロダクションはあらたな戦場を求めて未知の宇宙へ旅立ちます。現在、あっと驚く大企画を進めているのだよ。そうそう、ゲーム企画やコンピュータ・グラフィックスに興味のある方、プログラマになりたい方はぜひご一報下さい。(東京都杉並区和田3・57・8)
PRESS
また会う日まで

コンピューターバラエティショー

GAME ジョッキー

by　ドクトルだみお

標準BASIC(マイクロソフト系BASIC使用機種)対応

ワンパターンにまたまたやってきたゲームジョッキーのページだ。今月のゲームジョッキーは、2つの内容で迫(せま)ってみる。1つは「正しいプログラムテクニック」だ。というのも、最近ある事件があって、プログラムテクニックというやつについて考え直して見る機会があったからだ。そして、もうひとつは「マジックラビリンス」の移植テクニックについてだ。では、いつものようにいってみよう！

プログラムテクニック

プログラムテクニックとひと口にいうけれど、一体こいつはなんだろう？

一般には、「スマートなプログラムを書くためのさまざまなテクニック」ということになっている。

ところが、だ。このスマートなプログラムというやつが問題だ。なにがスマートで、なにがスマートでないかがはっきりしない。

これを最初にはっきりさせよう。

一般の雑誌によく書かれているのは、「短いプログラムで複雑な内容を表す」ことがスマートだということになっている（こういう雑誌を君たちも読んでいるんじゃないかな）。

しかし、これは半分だけしか正しくない。

たしかに「短いプログラムで複雑な内容を表す」ことはスマートなことではあるが、反面プログラムを短くするために「トリッキーなテクニック」を駆使(くし)することが多いから、たいへんわかりにくくなることが多い（トリッキーなテクニックというのは、言語の穴(あな)をついた悪い方法とか、ある機械特有の現象を利用したテクニックのことだ）。

そして、大半の人が書いている「スマートなプログラム」は「トリッキーなテクニックを駆使(くし)したわかりにくいプログラム」といっていい。

しかし、これは本人以外にはまったくスマートではない。

では、真にスマートなプログラムとはなんだろうか？

ゲームジョッキー流に表現すると、「複雑な内容を単純にわかりやすいプログラムで表す」だ。

では、その逆を行くような一般のテクニックがいかにバカげているかを見ていこう。

論理演算

「BASICは遅(おそ)い」というのはよくいわれることだ。それを打破(だは)するために、先人たちはさまざまなテクニックを開発してきた。

その代表的なテクニックとして論理演算といわれるものがある。

論理演算という言葉になじみのない人もいるだろうから、さきに論理演算の説明をしよう。

最初に、キミのパソコンの電源を入れてくれ。動いたかな？

では、以下のステートメントを実行してみてくれ。

「PRINT　1=1」

結果が下に表示されただろう。大半のBASICでは「-1」と表示されたと思う。

とにかく"0"でないことだけはたしかだ（"0"が出たらコンピュータが腐(くさ)っているのではないかと疑ったほうがいい）。

なぜ、こんな結果が出てきたかを説明しよう。

じつは「1=1」というのは、『式評価』なるものを実行しているのだ。

言いかえれば、今の「PRINT　1=1」というのは、「1と1を比較(ひかく)した結果をプリントしなさい」とコンピュータに命令したんだ。

コンピュータの中では、「正しい」というのはたいてい「-1」で表されている。

そこで、さっきの例では、コンピュータは「はい、1=1というのは正しいです」ということを示すために「-1」というのを出力したわけだ。

これがなんの役に立つのだろうか？

その例を示して見よう。

たとえばプログラム1だ。

A、B、C、Dになにか数字を入力する（100～130）。

「A=1なら、変数Lに1を足す。

B=2なら、変数Lに1を足す。

C=3なら、変数Lに1を足す。

D=4なら、変数Lに1を足す」

この作業を1行でしてしまったわけだ。

このプログラムで「−(マイナス)(A=1)」のように全部「−」がついているのを疑問に思う人もいるだろうが、驚(おどろ)くことはない。

さっきのところで、コンピュータは「正しい」ということを「-1」

で表しているといっただろう。それで1を足すんだから「－(マイナス)」にしておくわけだ。だから、さっきの「PRINT 1＝1」で「1」と表示された人はプログラム2を参考にしてくれ。プログラム1とは、まるで逆になってしまう。

さて、これをIF文で書き直すとプログラム3のようになる。

プログラム3では、4行もかかっているところがプログラム1では1行で楽々と書けている。だから、当然速い（だろう）！

おまけにこれをうまく使えば、プログラムも短くなる。それに自分のプログラムテクニックが向上した気になる。

というわけで、このテクニックは大はやりした。実際いくつかの雑誌では、今でもこのテクニックが推奨されている。

けれど、じつは、やたら幅をきかせているこの論理演算はその手のプログラム雑誌に書かれているような速度増加にはほとんどつながらない。

むしろIF文より遅くなるときがあり、しかもプログラム的にきわめて見にくいためにデバッグが困難なテクニックといえるんだ。

ということを証明するべく、プログラムを書いた！

プログラム4、5、6を見てくれ。これが、全部同じ動きをするプログラムだということはわかるかな？

一応解説しよう。

乱数を0、1、2、3のどれかになるようにして、その値に対応してMに何か値を代入するプログラムになっている。

まあ、これならm＝int（rnd(1)＊4)＋1のほうがずっと速いわけだけれど、テストだからそうはいかない。

プログラム4と6は、このプログラムをIF文で書いた形だ。

プログラム5は、問題の論理演算で書いたものだ。

これらのプログラムの動作は、完全に同じだ。

さて実行結果はというと、PC-9801VMのクロック10MHZで、プログラム4が57秒、プログラム5が51秒、プログラム6が48秒という結果に終わった。

まず、プログラム6の結果を除いて、プログラム4とプログラム5の結果で話をしていこう。

たしかに、プログラム4よりプログラム5のほうが速いのだが、ほんのわずかな差だ。10000回もループを回してわずか6秒。1回のループあたり、0.0006秒しかIF文は遅くない。

実際の実行時間における比率でも、57/51≒1.11、つまり速度は11%の低下ですむわけだ。

プログラムのわかりやすさはどうだろうか？　どう見てもIF文のほうが上だろう。

これからもわかるように論理演算というのは、使っていい場所、たとえばIF文では逆にめんどくさいとか、IF文よりも論理演算のほうが、よりすっきりするところ以外に使う必要はない。

しかも、プログラム6を見てくれ。IF文で条件が成り立ったら、残りのルーチンはGOTOで抜けてしまう。こうすると、さらにIF文のプログラムは速くなる。

この改造を加えると、なんとIF文のほうが速度比に直して、6%ほど速くなる。

（余談だけれど、170行のIF文は本当はいらない。少し考えればわかることだけれど、170はM＝4だけあればいいんだ。つまり、このプログラムはさらに速くなるわけだ。）

ゆえに、よほど無茶な条件判定でないかぎり論理演算よりも、I

プログラム1

```
100 INPUT A
110 INPUT B
120 INPUT C
130 INPUT D
140 L=-(A=1)-(B=2)-(C=3)-(D=4)
150 PRINT L
```

プログラム2

```
100 INPUT A
110 INPUT B
120 INPUT C
130 INPUT D
140 L=(A=1)+(B=2)+(C=3)+(D=4)
150 PRINT L
```

プログラム3

```
100 INPUT A
110 INPUT B
120 INPUT C
130 INPUT D
140 L=0
150 IF A=1 THEN L=L+1
160 IF B=2 THEN L=L+1
170 IF C=3 THEN L=L+1
180 IF D=4 THEN L=L+1
190 PRINT L
```

プログラム4

```
10 ' time test 1
100 TIME$="00:00:00"
120 FOR L=1 TO 10000
130     A=INT(RND(1)*4)
140     IF A=0 THEN M=1
150     IF A=1 THEN M=2
160     IF A=2 THEN M=3
170     IF A=3 THEN M=4
180 NEXT
190 PRINT TIME$
```

プログラム5

```
10 ' time test 2
100 TIME$="00:00:00"
120 FOR L=1 TO 10000
130     A=INT(RND(1)*4)
140     M=-(A=0)-(A<2)-(A<3)-(A<4)
180 NEXT
190 PRINT TIME$
```

F文のほうがたいていの場合速い。

まとめよう。

「論理演算は、速度はIF文と変わらないか、下手をすると遅いくらい。プログラムは一部の例外的な状況を除けば読みにくい」

だから、かっこいいというだけの理由で、論理演算を使用するのはやめたほうがいい。

マルチステートメント

マルチステートメントは誰でも使っていると思う。":"(コロン)で命令をつないでいけば、それでマルチステートメントだ。

このマルチステートメントというのも、使うとプログラムが速くなるといわれている。

プログラム6

```
10   time test 3
100 TIME$="00:00:00"
120 FOR L=1 TO 10000
130    A=INT(RND(1)*4)
140    IF A=0 THEN M=1:GOTO 180
150    IF A=1 THEN M=2:GOTO 180
160    IF A=2 THEN M=3:GOTO 180
170    IF A=3 THEN M=4
180 NEXT
190 PRINT TIME$
```

けれど、本当にそうだろうか？

プログラム7とプログラム8を見てくれ。

これが、まるで同じプログラムだということはわかるだろう。

A=0にして、10000回ループを回して、Aに1ずつ足していくだけだ。

これの実行結果だけれど、PC-9801VMのクロック10MHzで、両方11秒で終了している。

これでわかったと思うけれど、マルチステートメントにしたからといってスピードが上がるわけじゃあない。

では、プログラムの見やすさはどうだろう？ これぐらいならマルチステートメントも、1行に1ステートメントも変わらない。

プログラム7

```
10 TIME$="00:00:00"
20 A=0
30 FOR L=1 TO 10000
40    A=A+1
50 NEXT L
60 PRINT TIME$
```

けれど、どんどんプログラムが長くなれば、マルチステートメントのほうがはるかに見にくいのは間違いない。

だから、プログラム7のようにインデントをかけて基本は1行に1ステートメントの形にしておくほうが見やすいプログラムといえるだろう。

では、マルチステートメントはどういうところで使うのが効果的なんだろうか？

少しむずかしいが、マルチステートメントを使うべきところを説明しよう。

プログラム9を見てくれ。

これは2、4、6、8のキーの入力によって変数VX、VYに値を設定するサブルーチンだ。

プログラム8

```
10 TIME$="00:00:00"
20 A=0
30 FOR L=1 TO 10000:A=A+1:NEXT L
60 PRINT TIME$
```

1000行でマルチステートメントを使っているだろう。

なぜ、ここでマルチステートメントを使っているかというと、変数VX、VYの内容を0にするという作業は、思考上はひとまとめとして扱ったほうがいいルーチンだからだ。

これをバラバラにすると、気分的には、変数VXとVYがなんの関係もない感じがするだろう。

いいかえればマルチステートメントは、論理的には同じ部分で行われている処理をひとまとめにして1行で行うためにある。

それを頭においてプログラムすると、ますます美しいプログラムが書けるようになるだろう。

プログラム9

```
1000 VX=0:VY=0
1010 A$=INKEY$
1020 IF A$="8" THEN VY=-1
1030 IF A$="6" THEN VX=1
1040 IF A$="2" THEN VY=1
1050 IF A$="4" THEN VX=-1
1060 RETURN
```

まとめ

今、あちこちの雑誌で書かれているBASICのプログラムテクニックは、その大半が10年近く前のコンピュータとBASIC上で作られたテクニックだ。

そして、10年前のコンピュータはメモリは8キロあれば大きいほうだったし、命令そのものが今よりもメモリをたくさん使ったので、少し長いプログラムを書くと、すぐにメモリが足りなくなってしまった。

だから、みんなプログラムを縮めるために苦労して論理演算やマルチステートメントを使っていたんだ。

今では、メモリは16キロ〜32キロあるのは当たり前で、64キロ使える機種も珍しくない。

それにBASICそのものも、大きく改良されて、おかしなテクニックを駆使しなくともそれなりの速度が出る。

だから、10年前のテクニックを今のコンピュータで使う必要はまるでない。また、そんな変なテクニックを推奨している雑誌を信用する必要もないんだ。

というわけで、みんな、構造化プログラミングできれいなプログラムを書くようにしよう。

マジックラビリンスの移植

マジックラビリンスを移植してほしいとのお願いがいくつかきている。

が、これについては少し問題がある。

というのも、ぼくは持っているコンピュータが16βと98VM、OS-9／68000のマシンなのだ。みんなが移植してほしいという80mkIIとか、X1のことはさっぱり知らないのだ。

それと、オリジナルのプログラムがかなり長大なものなので、この狭いゲームジョッキーのページでは移植だけで、何ヵ月もつぶれてしまう。

だから、そんなことをするわけにはいかない。でも、がっかりしないでくれ。

その代わり、PC-9801シリーズに特有の命令や、移植の際に問題となりそうなところを挙げて、その改造方法について述べることにしよう。

これなら、少しの手間で移植できるようになるはずだ。

これでも不満で、ぜひ、自分のマシンに移植したリストを載せてほしいという人は、BEEP編集室に手紙を書いて送ってくれ。

そうすると、全機種に移植する企画が実現するかもしれない。

ステートメント表（表1）

LINE
SCREEN
CLS
CONSOLE
LOCATE
COLOR
COLOR=(M, N)
OPEN
RANDOMIZE
TIME$

前略 ドクだみ様
貴方様の"MAGIC LABYLINTH"早速PLAYさせていただこーと思ったのですが、私はP8IIとDISKとゆーちいSYSTEM故.....それで使えないコマンドも多小有ります。("RANDOMIZE"等は.RUNしたとたんBeepしてしまいます。)「ならば改造すればいーではないか。」と思われるでしょうがあいにく私は移植能力が皆無でして...しかもPC98.88のコマンド等知りません。私のような者が読者の中にも多少いると思います。そのような者達にも移植テクを伝授していただけたら私達もゲームが出来ずに泣くよーな夜はなくなります。貴方様のゲームが出来無いとゆーのは非常に耐え難い事なのです。と、ゆーわけでさほどお手間は取らせませぬからP8IIに限らず他機種のも移植をしていただけませんでしょうか。無理は承知の上でございます。しかし、そこをなんとか御願いします。

by.ゆうさん　　乱筆乱文ちゃいしてね

さて、マジックラビリンスの移植についてだが、そのなかで問題になりそうな命令／変数をあげてみよう。

表1を見てくれ。全部でこれぐらいだと思う。

それぞれの98における意味と、その移植方法について述べていこう。

LINE

ライン命令は、画面上に線／箱／中を埋めた四角、のどれかを書く命令だ。

命令の形は以下のとおりだ。

LINE (X, Y)—(X1, Y1)、COLOR, OPTION

で、X、Y、X1、Y1は線の端の座標だ。COLORは色を示し、OPTIONで、(線／箱／中を埋めた四角) のどれを書くかを決める。

COLORは、表2のカラーコード表を見てくれ。

OPTIONは3種類ある。

"なにもなし"、"BF"、"B"の3つだ。

「なにもなし」は（X、Y）と（X1、Y1）を結ぶ単なる線をCOLORで指定された色で書く。

たとえば"LINE(0、0)—(639、199)、7"と書くわけだ。

「B」は（X、Y）と（X1、Y1）を対角線とする箱をCOLORで指定された色で書く。

これをBオプションのない機械に移植するときは、プログラム10を参考にしてくれ。

念のために説明しておくと、線を4回書いて箱を書くプログラムだ。

「BF」は"B"の変形で、対角線で示される箱のなかをCOLORに指定された色で埋めるのだ。

この代わりのプログラムを書くのは少しむずかしいので、BFオプションがないときは、あきらめて箱を書いておいたほうがいい。

プログラム10

```
100 LINE (X,Y)-(X1,Y),COLOR
110 LINE (X1,Y)-(X1,Y1),COLOR
120 LINE (X1,Y1)-(X,Y1),COLOR
130 LINE (X,Y1)-(X,Y),COLOR
```

SCREEN

これは、98／88ではうるさいオプションが山のようにある命令なのだが、マジックラビリンスでは非常にかんたんな使い方しかしていない。

そこで、マジックラビリンスでの使用法を教えれば、移植はできるだろう。

マジックラビリンスでは、この命令はグラフィックをONにするためにしか使用していない。

言いかえれば、「640×200のグラフィックを使います」といっているだけだ。

だから、これをほかのマシンに移植するのは非常にかんたんだ。

CLS

これは画面を消す命令で、98では4種類のオプションがある。

それぞれの使い方を教えよう。

CLS
テキスト、つまり文字画面だけを消す命令だ。

CLS 1
"CLS"と同じだ。テキストだけを消す。

CLS 2

グラフィック画面だけを消す命令だ。

CLS　3

テキスト／グラフィックの両方を消す命令だ。

CONSOLE

少し面倒な命令なので、全部説明しよう。

CONSOLEは、4つのパラメータを持つ命令だ。書式は以下のとおり。

「CONSOLE　POS、SCROL、FSW、COLORMODE」

それぞれのパラメータを説明するために、名前をつけておこう。最初のパラメータから順番に、スクロールの上限の行、スクロールする行数、ファンクションキーの表示、文字画面のモードだ。

〈スクロールの上限の行〉

これは、スクロールがどこから始まるかを決めるパラメータだ。

値は0～24の範囲で、0は画面の一番上の行からスクロールが始まることを意味し、24は画面の一番下の行からスクロールが始まることを意味する。

〈スクロールする行数〉

何行スクロールするかを設定する。たとえばCONSOLE　0、24だったら画面の1行目から24行スクロールすることを意味するんだ。

〈ファンクションキーの表示〉

ファンクションキー（98／88では一番下に表示される）のON／OFFを行う。0でOFF（つまり表示しない）、1でON（表示する）。

〈文字画面のモード〉

これは、文字画面をカラーで表示するか、白黒で表示するかを設定する。

0で白黒、1でカラーだ。

LOCATE

画面のどこに表示するかを決めるためのものだ。大半の機械ではこのままで動くはずだが、わずかに違う機械もあるので一応説明しておく。

LOCATEは「LOCATE　X、Y」という形で使う。

Xは画面が横40文字モードのときは0～39で、横80文字のときは0～79だ。

Yは画面の行数なので、0～24の値を取る。

COLOR

98とMSX、SMC、その他いくつかのコンピュータでカラーコードの違うものがあるので、表2を参考にしてほしい。

COLOR文そのものの機能は「文字の色を設定する」だ。

使い方は「COLOR　カラーコード」

COLOR=(M、N)

これはパレットと呼ばれるカラー文の特殊な使い方だ。内容を説明するぞ。

「（）の中の最初の変数Mで示されるカラーコードの色を、Nで示される色にしなさい」ということをする。

これじゃあ、わかりにくいだろうから具体的に説明しよう。

たとえば「COLOR=（5、1）」と書いてあったとしよう。すると、画面上で水色、つまりカラーコード=5で書いてある部分が、COLOR=1、つまり青色に代わる。

ただし、気をつけてほしいのが、COLOR=（5、1）で色を変えても、実際に画面に書き込まれている色とは違わないということだ。

言いかえれば、色を戻したいときにはCOLOR=（5、5）とすれば、カラーコード5は画面に表示されるときも水色になる。

それと、このCOLOR=（M、N）という使い方は、98ではグラフィックの色だけを変化させる能力を持っている。

テキストの色は変わらないので注意してほしい。

OPEN

これはファイルをオープンするための命令だ。98／88シリーズでは、以下のような書式で書かれる。

OPEN　ファイルネーム　FOR　モード　AS　♯ファイルナンバー

ここでモードには2つある。

〃INPUT〃と〃OUTPUT〃だ。

この命令の形式は2通りしかないはずなので、それを書いておこう。

OPEN〃モード〃、♯ファイルナンバー、ファイルネーム

このモードはダブルクオート、つまり「〃〃」で囲まれている。で、〃INPUT〃に対応するのが〃1〃、〃OUTPUT〃に対応するのが〃0〃だ。

RANDOMIZE

毎回乱数を変化させるための命令だ。これはあるか、ないかなので、この命令がないときの代用のプログラムを載せておく。プログラム11を参考にして書いてくれ。

TIME$

これは、ちょっと注意してほしい変数だ。

98では、TIME$というのは時間を表す変数で、HH：MM：SSという形でつねに動いている（HHは時間、MMは分、SSは秒）。

これがマシンによってかなり違う。ぼくの知っているだけでも、YI、TI$、TIME、CURRENT、などなどだ。

自分のマシンの時間用の変数に合わせるようにしてくれ。

カラーコード表（表2）

0	黒
1	青
2	赤
3	紫
4	緑
5	水色
6	黄
7	白

プログラム11

```
100 FOR L=0 TO VAL(RIGHT$(TIME$,2))
    :A=RND(1):NEXT L
```

次回予告

次回は今回に引き続いてプログラムの話をするぞ。内容は「構造化プログラミングとその実際」だ。実際にゲームのアイデアから始めてプログラムの改造、その他のテクニックをゲームとともに公開しよう。

乞う、ご期待！

それと、プログラムに関する質問ならなんでも答えるから、質問があったらなんでも送ってくれ！

じゃあ、また来月！

P．S

ペンネーム〃ゆうさん〃、そんなわけで移植したマジックラビリンスは少し載せられそうにないから、がんばって移植してくれ。

今月の内容を参考にすれば、移植できるはずだ。移植できたとの知らせを待っているよ。

それと、ぼくがマスターでRPGをしてみたいという人はBEEPに手紙でも出してほしい。

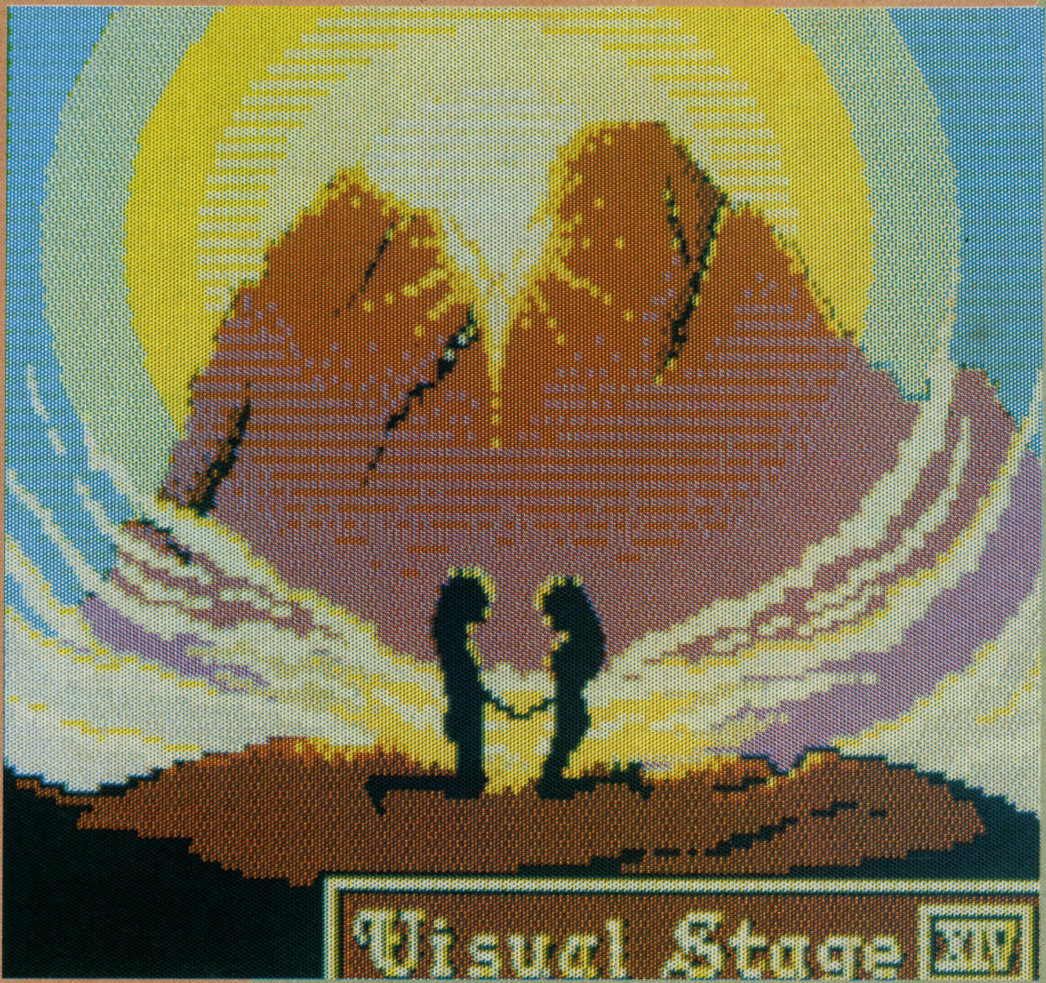
うまくいけば、企画が通るかもしれない。

徹底研究 必殺！3本固め〈1〉

●システムサコム
●機種　PC-88、98シリーズ
●媒体（価格）3.5D、5D、8D（各7900円）
●by　氷水芋吉

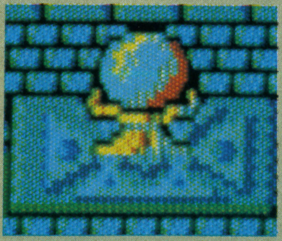
メルヘンヴェールII 後編

いよいよ佳境のメルヘンヴェールII。8つのセフィラと聖なるアイテムを集めた今こそ、キミの勇気が試されるのだ！



知恵と勇気が迷宮の謎を解く！

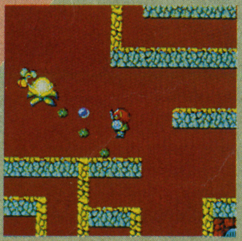
今回は、マップもでっかく公開！



⬇この水晶玉をとっていない人に、今回の徹底研究を読む資格はなぁい！と言い切ってしまおう。マジで重要なアイテムだよ。

徹底研究「メルヘンヴェールII」も、いよいよ後編。今回は、前回やらなかったブロック2、ブロック3の各ステージについて解説するのはもちろんのこと、その他の隠しステージについてもやってみようと思う。最後までしっかり読んでね。

そういえば、最近ボクの周りでも、何人かがメルヘンヴェールIIをやっているんだけど、彼らが決まってつまずくのは、鍵の使い方。



⬇レベル2の敵を倒す方法は、先月号で解説ずみだ。まあ、ここまで到達しているようなプレイヤーだったら、いうまでもないことか。

せっかく手にいれた鍵を、わけもわからず手近の扉で使ってしまい、肝心な場所では鍵がなぁい！というわけ。

そこでアドバイス。扉に入る前には、まずセーブすること。そして試しに一回入ってみて（もちろん、マップに記入もする）重要そうな所（アイテム）だったらそのままプレイしてもいいけれど、そうでなかったら、セーブしたところから改めてやり直せば、鍵をムダに使うことはなくなるだろう。

⬆ラージシールド発見！　でも、シールド類って、あんまり役に立たないんだよねぇ。

先月号でも書いたけど、せっかくの便利なセーブ機能なんだから、使えるだけ使わなければ損。少々の手間はかかるけど、結局はそれがいちばんの近道なんだから（誰だ！　ユーザーディスクを2枚作って、それを交互にセーブしていったほうがもっと早い、なんていっている邪道の申し子みたいなヤツは!!）。

ところで、前回の徹底研究では、読者の方から「マップが小さ過ぎるぞ！」というお叱りを受けたので、今回はドドーンと大きなマップを載せてみた（といっても、前回の約2倍ぐらいの大きさだけどね）。コピーして、書き込みをするなりなんなりしてくれ。

魔法使いの巧妙なワナ

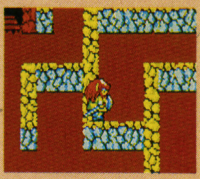
前回の記事の最後で、「水晶玉を探し出しておくように」と書いておいたんだけど、もう意味はわかっているだろうね。そう、水晶

玉を持っていると、ワープゾーンで新たな道――ブロック2に通じる道――が開けるんだ。
それでは、まずブロック2の各ステージの解説に入ろう。

●RUINS

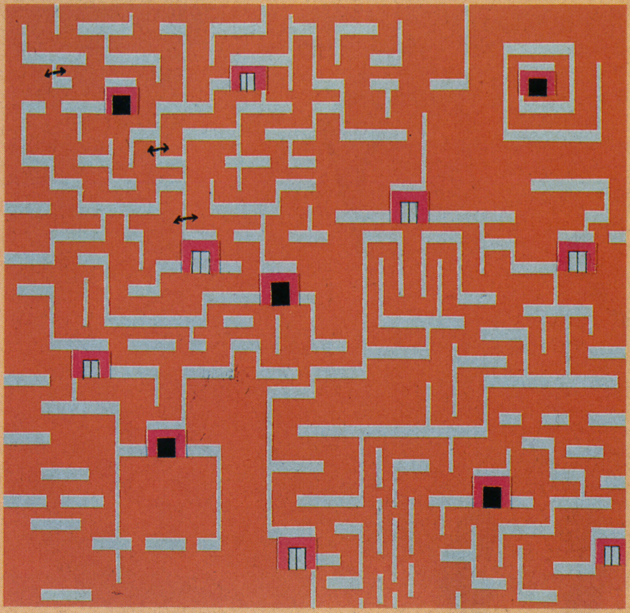
この「ルイン」とは、廃虚のことだ。このステージでは、ランプを持っていないと真っ暗闇で何も見えないから、あらかじめ見つけておくこと。

ところで、マップを見てもらえばわかるとおり、このステージでは、左上のほうに壁で囲まれて入ることのできない扉があるんだ。けれど心配はご無用！ なんとこのステージには、所々に通り抜けのできる壁があるんだ（マップ上では矢印で示してあるけれど、この他にもあるかもしれないぞ）。



RUINS

➡RUINSには、素通りできる壁が一部にあるぞ。詳しくはマップの矢印を参照のこと。

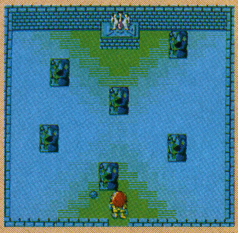


あと、この面のある場所では、年老いた導師が隠遁生活(!)を送っていて、会いに行くと情報をくれ、おまけに鍵までくれるぞ。ただし、その扉の前には、かなり手ごわいレベル2キャラが……。

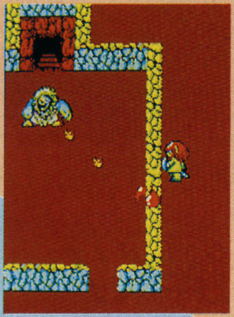
●RIDDLE

この面には、うれしいことに体力回復の泉があるんだ（各ブロックに必ず一つはあるんだけどね）。敵はドンドン強くなっていくから、うまく活用しよう。ただし、先月号にも書いたように、泉には「季節」があるから忘れずに。何回も出たり入ったりしていると、地獄に直行するぞ！

また、この面からは「隠し扉」があることもチェックしておこう。隠し扉とは、一見何もなさそうに見える壁の中にへこんでいる部分があって、そこに入ると㊙のアイテム（でもないか）がある、という場所だ。具体的には、どこにあるのか？ 地図には書いてないけれど、それぐらいは自分で探してみよう。入るのには、鍵が必要だよ！

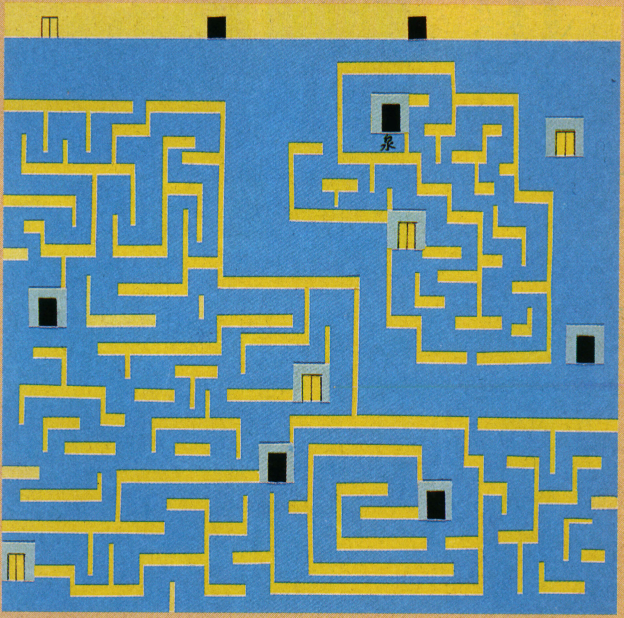


⬆魔法庫の中で魔法を発見した……なんていう、ごく当たり前のことにさえ感動してしまう今日この頃です。なんちって！



⬅入口を守るレベル2キャラ。さては、あの入口は重要な場所に通じているのでは? それは入ってからのお楽しみ。

RIDDLE



以上の2つのステージが、ブロック2だ。さて、ここからブロック3のステージに行くためには、ある条件が必要なんだけど……あまりはっきり書きすぎると、サコムの人が怒るから(?)、とりあえず、石像のくれるヒントを書くだけにとどめておこう。

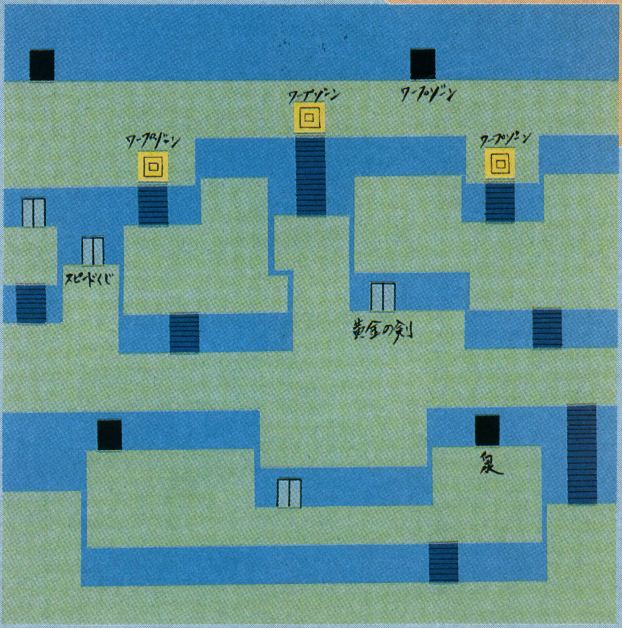
・5つのセフィラを取れ。魔城への道が開ける。

おっと、もろバレじゃん！ というわけで、ブロック1、2のレベル1キャラを全部倒してセフィラを5つそろえれば、ブロック3――魔法使いの城――に進めるんだ。

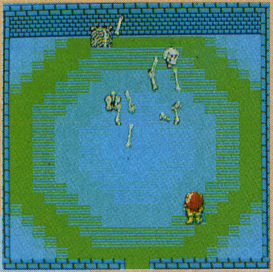
●CASTLE

この面に限らず、ブロック3の各ステージでは、各所に「見えない壁」があるからヤッカイだ。とくに、レベル2の敵と戦っている最中に、見えない壁に引っかかったときなんか……悲惨の一語に尽きる！ キミたちは、そんなことのないように。

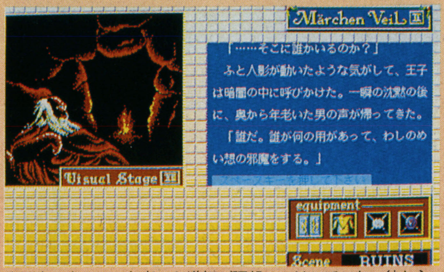
CASTLE



徹底研究 必殺！ 3本固め〈1〉



⬆バラバラになった骸骨。手足を狙うより頭を狙え！



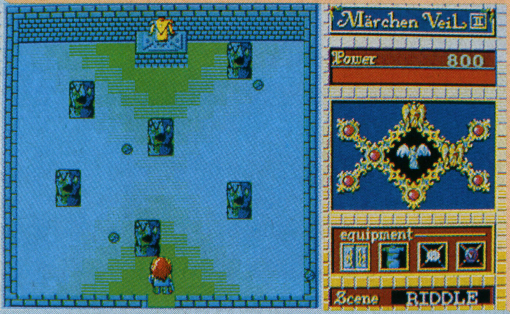
⬆洞窟の中では、年老いた導師が瞑想にふけっていた。彼から得るものは大きいぞ！

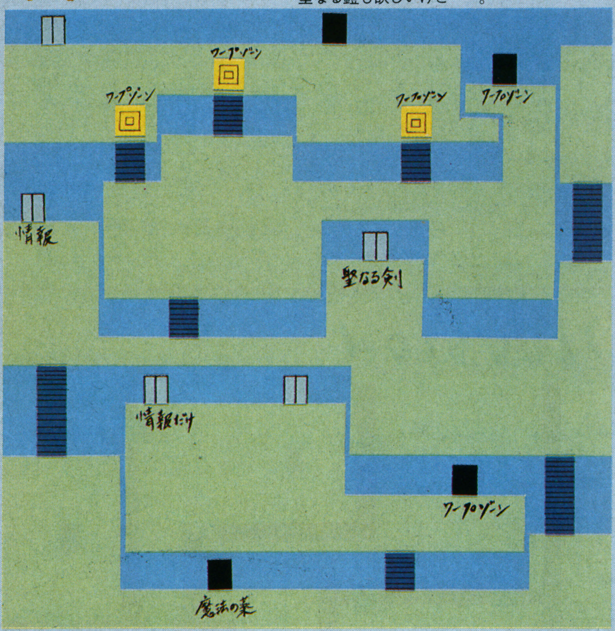
だいたいにおいて、見えない壁は重要な物（場所）の周囲にあるようだから、逆に考えて、何もなさそうな場所で見えない壁にブチ当たったら、隠し扉かなんかが近くにある、というわけだ。もちろん、この面にある、泉の周囲にも見えない壁があるぞ。

ところで、この面のどこかには、ウワサの「スピードくじ」（**先月号の写真参照**）があるんだけど、はっきりいって鍵のムダだから、よっぽど運のいい人以外は取らないほうがいいよ。

CELLAR

➡黄金の鎧は、こんな所にあったのか。これさえ着込めば、たいていの敵の攻撃ならへっちゃらさ。聖なる鎧も欲しいけど……。





●**CELLAR**

このステージでは、魔法使いと戦うときに絶対必要なアイテム、聖なる剣が手に入るんだ。しかし、聖なる剣は、取ったらすぐ使えるなんていう生やさしいものじゃあないんだ。ろくにセフィラを集めてもいないのにこの剣を使おうとしても、

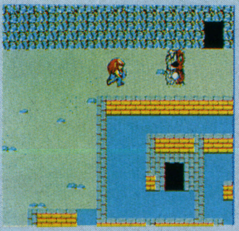
「おまえには、まだこれを身に付ける資格はない！」

なんて言われるだけ。困ったもんだ。

ところで、このステージにいるレベル1の敵は、セフィラを持っていない。では何を持っているのかというと、セフィラに並んで重要なアイテムの一つである、ハートの鍵を持っているんだ。この鍵、ある隠しステージに行くために必要なんだけれど……？

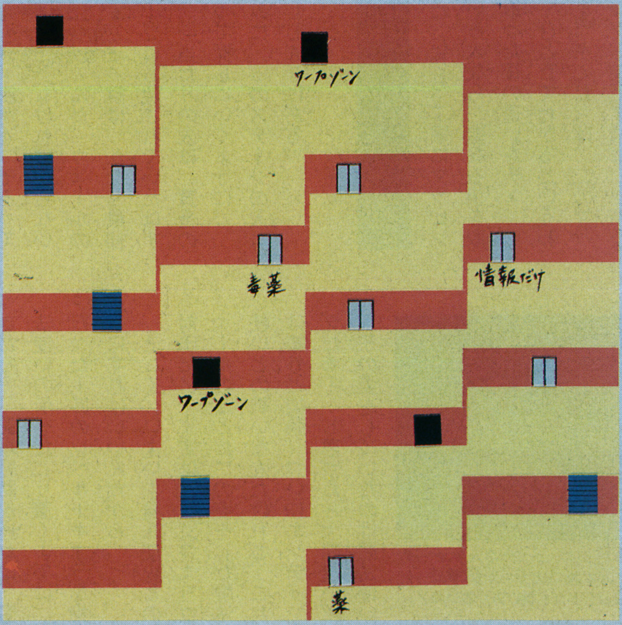
●**DARK**

このステージは、マップを見てもわかるように2重構造――上下に分断された構造になっているんだ。だから、下部から上部に行くためには、いったん別のステージに行き、もう1度来なおさなければならないというように、たいへん面倒くさくなっているんだ（CASTLEとCELLARのステージの、階段のすぐ上にあるワープゾーンは、右に進めば上部に、左に進めば下部に行けるというのがあるから、それを利用しよう）。おまけに、ステージの各部は似ているから、現在位置もわからなくなったりして……というわけで、マップは手放せないね。



⬆こいつを「ゴジラ」と呼んでいるのは、ボクだけではないはずだ!? ホントは正式名称を知らないだけなんだけど……。

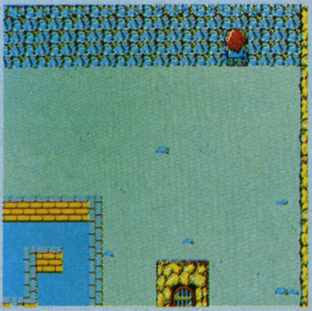
DARIC



ところで、このステージには、2ヵ所の隠し扉があるんだ。一方には、すべての扉を開けることのできる黄金の鍵、もう一方には、あるステージにいくために必要な、ドクロの鍵が隠されているんだ。

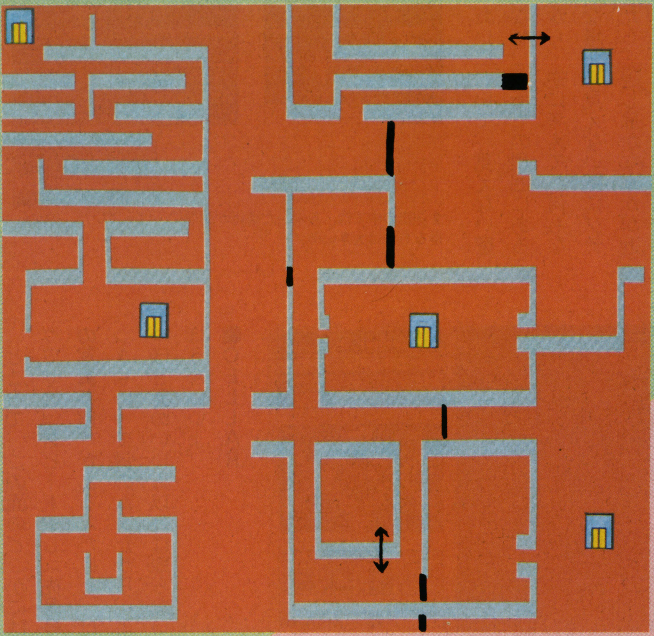
えっ、どこにあるのかって？ それらしい場所があるでしょう。扉も階段もない壁が！

と、ここまでがブロック3のス



➡壁に体をメリ込ませ……じゃなくて、これが隠しドアだ！

HELL



➡あそこにある剣は、今持っているのより強そうだなぁ。早いとこ取り替えよっと。

テージだ。ところが、忘れちゃならないのが、例の隠しステージ。次は、その解説をしよう。

●HELL

このステージは、先月号でもちょこっと取り上げたけれど、じつはまだまだ秘密が……。というのは、地獄に行った人ならわかると思うんだけど、ところどころに見えない壁があって、どうしても右半分に行けないんだ。そこでヒントをひとつ。

・死の国の閉ざされた道は不吉の鍵で開け。

死の国というのは、もちろん地獄（HELL）のこと。そして不吉の鍵というのは……もうわかったね！

このステージには、魔法使いの宮殿への扉を照らし出す魔法の鏡があるから、必ず行かなければならないんだ。まあ、一歩ごとに体力が減っていくから、マップをよく検討して、最短距離を歩いていくようにしよう。

ところで、このステージではセフィラが手に入るんだけれど、このセフィラ、通称「迷いのセフィラ」と呼ばれ、取ったと思って喜んでいると、××××っちゃうんだ。おもしろいから取ってごらん。

なお、入口はDARKのどこかにある。

●ILLUSION

まずはヒント。

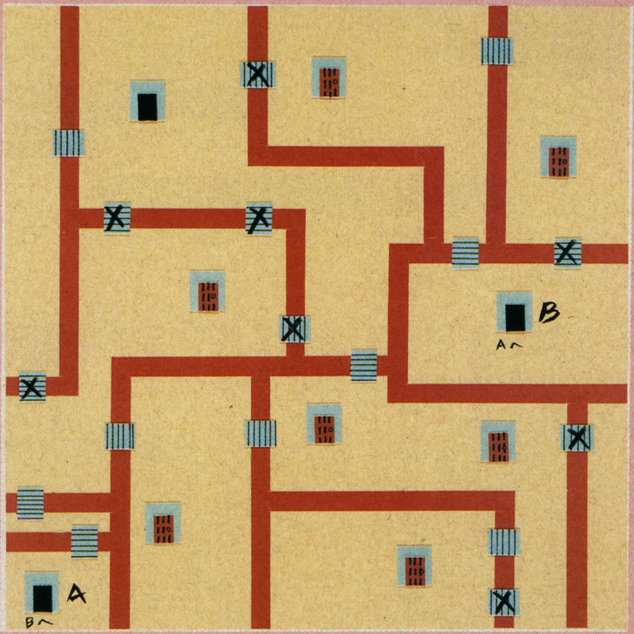
・幻の国へは心の鍵を。

このステージの名前には、幻とか、幻影という意味があるんだ。とすれば、このステージに行くには、心の鍵が必要なんだね（英語の弱い人は、メルヘンヴェールIIを解くのに苦労するだろうなぁ）。まあ、詳しくは言うまい。

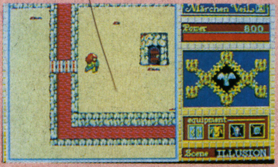
この国は、ホント、重要なアイテムの宝庫だ。ちょっと挙げてみても、聖なる鎧、ヴェールの鍵がいくつか……そういえば、聖なる鎧の倉庫に入るためには、ヴェールの鍵が4つそろってなければならないんだ。ヴェールの鍵は、かなり最初のステージにも隠されていたはずだから、心当たりの人は、黄金の鍵を持って探しにいくように。

ちなみに、このステージの入口はCELLARにある。

ILLUSION



⬆この敵は、1発撃つと眠る敵だ。だけど、狙う場所を工夫しないといけないというわけで……。



⬆ここは異世界'ILLUSION'だ。さすが異世界、水の色まで赤いや！（なんて、変なところで感心したりして）

㊙・最終ステージの恐怖

さて、ここまで読み進んできたキミは、ちょっと疑問に思ったかもしれない。魔法使いはどこにいるんだ？　と。

魔法使いの宮殿の入口は、前述のとおり、聖なる鏡を取れば出現するんだ。だから、丁寧にマッピングしている人なら、聖なる鏡を取る前と取った後の違いをチェックすれば、ひと目でわかるというわけだ。まあ、キミたちは、このマップを見ながら確認すれば、かんたんに探しだせるだろうけどね。

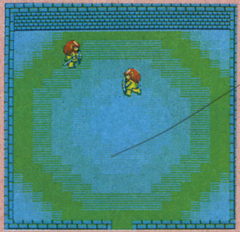
その宮殿の中はというと……これがまた、難しいのなんのって！

なにせ、ワープはあるわ、今までのレベルーキャラが総出演するわで、この一ステージだけで、今までのプレイと同等（もしくはそれ以上）の労力が必要なんだ。まあ、キミたちの最後の楽しみをとっておく意味で、あまり詳しくは書かないけれど……。とりあえず早くクリアしたいなら、マッピングをすべきだろう。最短経路を通れば、魔法使いの所へたどり着くまでに、たった1匹のレベル1キャラを相手にすればいいんだから。

そして、いよいよ魔法使いとの対決だ！　まずは王子（つまりヴェールのことだ）の姿をした魔法使いとの戦いなんだけれど、これは案外と楽勝。ついにエンディングだぁ……と思ったら大間違い!!! 王子の姿をしていたのは魔法使い

⬆聖なる鎧が隠されている倉庫は、4つの'ヴェールの鍵'がそろっていないと開かないんだ。まあ、気長に集めましょ。

⬆左側は、なんでも開ける「黄金の鍵」。右側は、地獄への扉を開ける「ドクロの鍵」、もしくは「不吉の鍵」だ。



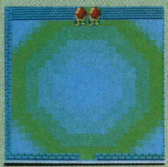
⬆おっ、ヴェールが2人？　どっちかが本物で、どっちかが「真似っ乞食」だ（どうも言い方が古いね！）。

徹底研究 必殺！3本固め〈1〉

の分身で、魔法使いの本体は、その先にいるんだ。魔法使い本体を倒すには、いったい何匹の分身を倒せばいいのだろうか？ そこらへんは自分で確かめてほしい。

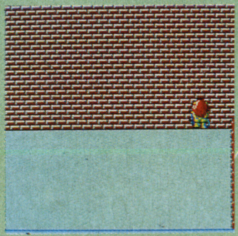
魔法使いの本体を倒せば、今度こそ本当の、まさに感動のエンディングだ。写真は載せておくけれど、できたら自分のコンピュータ上で、自分のヴェールを使って見てもらいたい。

⬆やっと、まっとうな方法で地獄に来たっていうのに、お出迎えがレベル2キャラの弾だというのは、ちょっとさみしいような……。

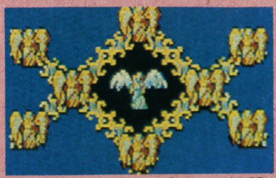

⬅分身の魔法でレベル1キャラを倒したのはいいけれど、体がつかえて出れないよぉ！

モヘップでなく、芋吉が3日で終了

ところで、8月号の「私が悪うございました」に書いてあったように、弟子のモヘップは、なんと無謀にも「メルヘンヴェールIIを3日で終わらせる」と、システムサコムの佐藤、高崎の両氏に約束してしまったんだ。覚えているかな？ そこで、その約束が果たされたかどうかを報告しておこう。


⬆おっと、ここにも隠しドア。このステージには、まだまだ隠しドアがあるような、ないような……自分で調べてみよう。

結果から先に言うと、モヘップは3日では解けなかったんだ。というのも、隠し扉のある場所がわからなくて（というか隠し扉がある、ということに気付かなくて）、それだけで2日を費やしてしまったからなんだ。


⬆8つのセフィラは、ヴェールが人間にもどるために、絶対必要なアイテムだ。

というわけで、サコムの佐藤さん、高崎さん、この場を借りて、弟子の不始末をおわびします。「モヘップが悪うございました」。その代わりといってはなんですけど、ボクが3日で解きましたから、どうかモヘップを許してやってください！（ついでに、終了認定ステッカーもください！）

最後にひとつ、ボクにもわからなかった謎をあげておこう。石像の出すヒントの中で、

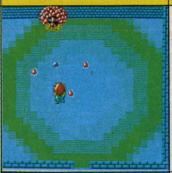
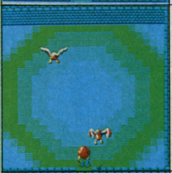
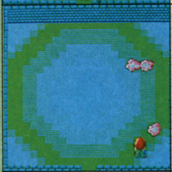
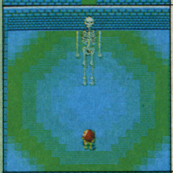
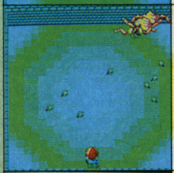
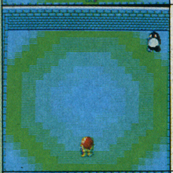
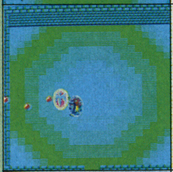
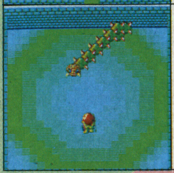
・y.hの秘密を探れ。

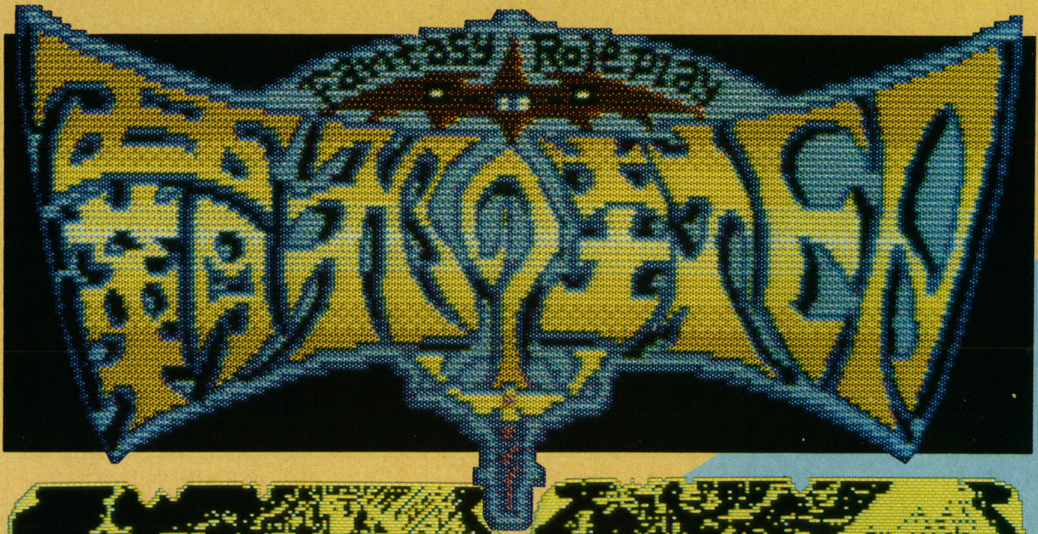
というのがあったんだけど、このy.hというのが何なのか、ゲームを解いた今でもわからないんだ。どなたか発見した方は、ぜひ編集室までご一報願いたい。

そんなわけで、解いてもなお謎が残る「メルヘンヴェールII」。この記事を参考にして、がんばって解いてもらいたい。（芋）

⬇自力でゲームを解いたあと、このエンディングシーンをみると、本当に「感動」がこみあげてくるから不思議だ。

レベル1キャラの特徴と攻略法

	登場ステージ	名前	特徴	有効な魔法
	ORDEAL	マーネス (Manes)	自分の体の一部を、誘導弾として投げつけてくる。	魔法なしでも十分！
	MAZE	フェラトゥス (Ferratus)	2匹が同時に襲いかかってくる。	これも魔法なしで倒したい
	VILLAGE	ファスマー (Phasma)	弾を1発当てるごとに分裂して、最大16匹までに増える。	念動力の魔法 または 防御の魔法
	RUINS	アドゥクトル・モルティス (Adductor・mortis)	体が分散して襲いかかってくる。頭を倒せば体も消える。	透明の魔法 または 魔法なし
	RIDDLE	アラネア (Aranea)	自分の子供（？）を、誘導弾として投げつけてくる。ただし、耐久力が大きく、倒しにくい。	自分の武器が強力ならば、魔法は不要
	CASTLE	スペクルーム (Speculum)	弾を1発当てると、ヴェールと同じ姿となり、（点対称に）同じ行動をとる。時間がたてば元にもどる。	防御の魔法 ただし戦法によっては不要
	CELLAR	イアルア (larua)	姿が見えない。	念動力の魔法 または 防御の魔法
	DARK	テレウス・ウルーカ (Tereus・uruca)	体の各部が独立した生命を持ち、分断すると、分かれた部分部分が、それぞれ襲いかかってくる。	防御の魔法 透明の魔法 魔法なしも可



覇邪の封印

●KGDソフト
●PC-88、98シリーズ(発売中)/X1、FM-7シリーズ(9月上旬発売予定)/MSX2(9月中旬頃発売予定)
●8800円
(98用のみ9800円)
●by 炎上寺

平和に慣れすぎた人々の無知が、恐怖の扉を開け放ってしまった!

〝コズミックソルジャー〟で大ヒットをとばしたKGDソフトのRPG第2弾〝覇邪(はじゃ)の封印(ふういん)〟。発売直後にもかかわらず、BEEPのベストヒット21で9位にランクインされるほどの人気。布製マップとフィギュアが付属していることでも話題を呼んでいるが、ゲームの中身はどうだろう? さっそく徹底研究といってみよう!!

ストーリー

舞台(ぶたい)は、未(いま)だ剣と魔法が君臨(くんりん)する4つの大国の異世界。そこにはさまざまな神、魔法が存在し、神話が、人々のなかに根強く、この世で生きる貴重な教訓として語り継(つ)がれていた。

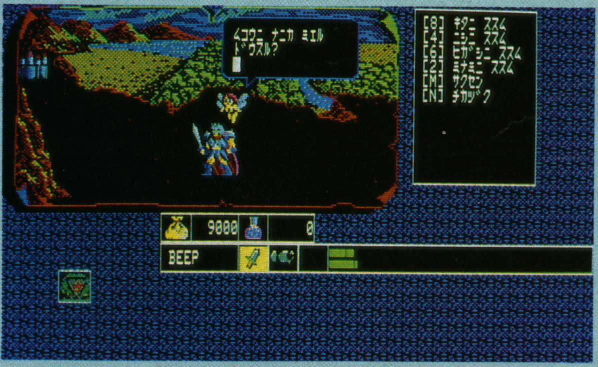
なかでも、この〝聖アルカス公国〟には、遠い昔勇者イアソンが、バァンドゥラと呼ばれる異次元への通路を封印(ふういん)し、この世から恐怖と混乱を消し去った、という伝説があった。

しかし、今、平和な時代が生んだ無知の不注意が、ついにこの封印を破ってしまった。再び恐怖と混乱がこの世界を覆(おお)った。

ところが、このアルカス公国には、もう1つの伝説があった。それは、勇者イアソンが、この世のどこかで異次元の通路を封印する方法を手に入れたのだ、というものだ。

さあ、今キミは〝覇邪の封印〟を求めて旅立つ。多くの幸運が、キミを守ってくれることを祈(いの)ります。

↓ゲーム開始直後。左下には自分がいる地形しか表示されない



過激な特大マップ付き

さて、この「覇邪の封印」でもっとも注目すべき点は、RPGでは不可欠ともいえるマップが、ソフトといっしょに付いてくることだ。それといっしょに、メタルフィギュアも付いてくる。

マップは布製で、とにかくデカイ。机の上に全部広げるには、ちょっと広すぎるみたいで困った。そこで、対応策として縮小コピーを取るという方法を考えた。これなら、自分の好きな大きさのマップを作ることができるわけだ。でも、あまり縮小しちゃうと、マップ上のマス目が小さくなりすぎて、自分の位置を確認するときに不便だから、ほどほどにしておいたほうがいい。

それから、銀色のメタルフィギュアのほうは、今までのコンピュータRPGではあまり使わなかったアイテムだ。なんだかボードゲームを連想させるような物だね。自分の好きな色を付ければ、もう最高!!

さて、このフィギュアの使い方はというと、マニュアルに書

徹底研究 必殺！3本固め〈2〉

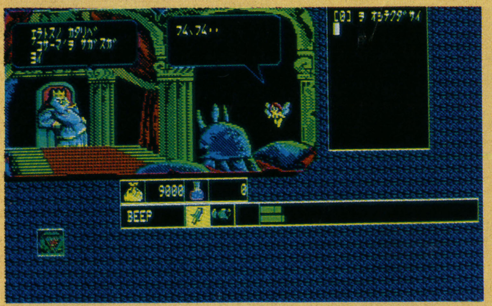
いてあるとおり、マップの上に置いて自分が今いる場所の目印にするのだ。ゲームを始めるとわかるんだけど、最初は画面上には自分のいる場所の地形が1マスしか表示されない。ここで、このフィギュアが役に立ってくるんだ。つまり、なにかに目標を決めて、1マス1マス確認しながら進んでいけばいいわけだ。ただ、あるアイテムを手に入れると、見える範囲が広がるから、後半のほうではあまり必要なくなるかもしれないけどね。

↑アイテムなどを手に入れれば、左下に最大5×5で地形が表示される

マップとフィギュアの使い方はわかったかな？ それから、移動するときの注意がいくつかある。1つは、川の中に落ちないように注意すること。川の中に落ちると当然のごとく流されてしまって、おまけに体力も減ってしまう。とくに、ゲームの最初のほうで川に落ちると、自分の居場所がわかりづらくなってしまう（船があれば別だけど）。

↓ゲーム進行に欠かせない布製特大マップ

↓布製マップにはない町や遺跡もある。これは石碑だ



↑まず王様に会おう。最初の目的となるコサーマのことを教えてくれる

冒険のコツはこれだ

ゲームが始まったら、まずお城で王様から話を聞こう。王様の話から、語り部のコサーマに会わなければならないことがわかる。けれども、彼がどこにいるのかは、まだわからない。つまり、コサーマを捜し出すことが最初の仕事になるわけだ。

王様の話を聞いたら〝オルゴ〟の町を目指そう。エッ、そんな町はマップにないって？ そう、じつは、この町がさっき説明したマップに載っていない、重要な町の1つなんだ。

↓メタルフィギュア。好きな色をぬってオリジナルの戦士を作ろう

それから、マップはすみずみまで歩くように。ある程度ゲームが進むとわかると思うけど、このゲームには、マップに載っていない町や村、石碑などがあるんだ。こういった隠れた場所のなかには、けっこう重要なものもあるからね。

そしてもう1つは、最初のうちはなるべく平地を歩くようにすること。うっかり山や砂漠へ踏みこむと、いきなりアギャーマやデラーザーにやられてオジャンだ。

覇邪の勇者認定証

KGDソフトから、うれしいプレゼントがある。「覇邪の勇者認定証」がそれだ。

「覇邪の封印」の冒険が終わった人にだけ送られるもので、豪華な仕上げのカードだ。そしてもう1つは、金属製の「覇邪の封印」だ。

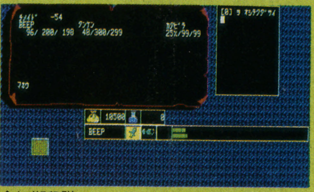
どちらもゲームを終了した人だけがもらえる「勇者の証」なのだ。

→これが「覇邪の勇者認定証」だ。これをもらうためには、まずユーザー登録しなくちゃだめ。ソフトを買ったら、必ず同封のカードを出そう。これで登録完了、ユーザーNo.が送られてくる。あとは、ゲーム終了時に出るパスワードとユーザーNo.を書いてKGDに送るだけでいい。

↖こちらは「覇邪の封印」。これも、ゲームを終了した人だけがもらえるのだが、そのなかでも、自力で終わらせた人だけにその資格があるんだ。ゲームに行きづまったら、KGDにヒントを教えてもらえるんだけど、それを請求すると、資格がなくなってしまうんだ。締め切りはとくにないから、ノーヒントで、ゆっくり楽しんでほしい。

⬆町に行けばいろいろな店がある。限られたお金は有効に使おう

⬆この人はけっして悪人ではないが、お金のためには倒さなければ……



⬆初期段階ではステータスはこんなもの。知名度がマイナスだ

さて、この町が見つかったキミ、キミは一万ゴルダ以上持っているかな？ 持っていない人は、まずお金をためよう。ここで一つ注意。お金は、モンスターを殺してもちっとも手に入らないんだよね。

このゲームでは、盗賊、旅人、商人、聖騎士といった人間を倒さないと、最初のうちはまったくお金がたまらないんだ。ただ困ったことに、あまり人ばかり殺していると、キャラクターの知名度が減ってしまうようなんだ（知名度とは、ハイドライドIIのフォースみたいなものだ）。

ここから先は、一万ゴルダ以上たまったということで話を進めるよ。

一万ゴルダたまったら、町の市場で〝遠めがね（一万ゴルダ）〟というアイテムを買おう。具体的な効力は、この名前から判断してもらうとして、とにかく、これを持っていれば、より安全に冒険が進められるということだけ書いておこう。

オルゴの町を出たら、今度は東へ東へと歩いて、橋を渡ってすぐのところにある城へ行こう。ここへ行くまでに、キャラクターの知名度をあるレベル以上まで上げておくと、王様が勇者の証として、ライセンスをくれるぞ。このライセンスを持っていれば、敵を倒したときに手に入るキバを、お城で一本50ゴルダで買い取ってくれるから、ジャンジャンお金をかせぐことができるわけだ。なお、いちばんたくさんキバを持っているモンスターは〝デラリン〟というモンスターなのだが、キミはもうこのモンスターに会えたかな？

ここで、BEEPの読者だけに耳よりな情報を教えよう。それは、キバの数をある本数ピッタリ（一本でもずれてはダメ）にしてある場所へ行くと、とんでもないことが起こるんだ!! あまりにすごいことなんで、これ以上のことは書けないけれど、どうやら、キバの本数というのは、ゲームを進めていくうえでいろいろとかかわっていそうだ。お金にかえることばかり考えないで、ある程度たまったらお城に行ってみるのもいいようだ。

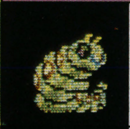
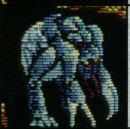
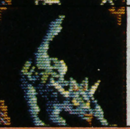
さて、このお城を出たら、次は最初の王様から聞いた、語り部のコサーマに会いに行こう。

コサーマの居場所は、途中で出会う人々の話から、だいたいの場所がわかる（もちろん、マップには載っていないよ。わからない人へのヒントとしては、マップの下のほうということだ。

コサーマに会うと、あるアイテムをくれる。ここで一つ、アイテムを手に入れたり、見つけたりしたら、必ず町（どこでもよい）でおじいさんに会って、使い方を聞くようにしよう。そうしないと、持っているだけでまったく役立たずになってしまうからだ。

以上、コサーマに会うまでの進め方を書いてきたけれど、ゲームの全体から見れば、まだほんの頭をかじったくらいだ。これから先は、仲間を3人集めて、魔獣を倒し、武器を手に入れなければならない。とにかく、コツコツやって、謎解きに挑戦してみてはいかがかな？ けっこう奥行きが深いゲームだよ。

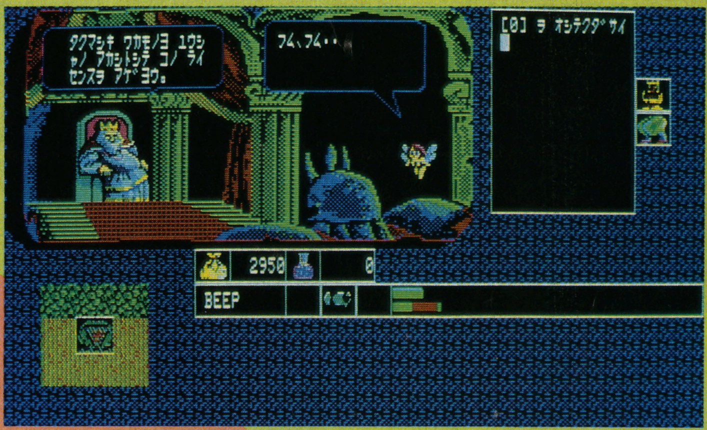
地元魔獣

	**咸妖**（カンヨウ）攻：2000 体：3000 知：−1000
	雲霧沢（ウンムタク）攻：800 体：1000 知：−1000
	羊力大仙（ヨウリキタイセン）攻：1200 体：1800 知：−15
	**長阿部**（ナガーベ）攻：4700 体：5500 知：−3000
	立帝貨（リッテイカ）攻：70 体：150 知：＋5
	方天戟（ホウテンゲキ）攻：5700 体：6500 知：−5000
	叛浄（ハンジョウ）攻：3500 体：5000 知：−3000
	**閃緋**（センピ）攻：2500 体：5000 知：−3000

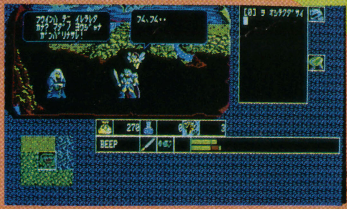
モンスターはすべてオリジナル

この覇邪の封印に出てくるモンスターたちは、名前からキャラクターデザインまですべてオリジナルだそうだ。最近のRPGでは、オリジナルのモンスターというのは珍しいんじゃないかな？

モンスターには、地元魔獣と異次元魔獣というのがいて、ゲームに大きく関係している。たとえば、地元魔獣はあまり倒さないほうがいい。なぜなら知名度が減ってしまうからだ。ただ、魔獣が守っているアイテムを手に入れるときは、どうしてもそのモンスターを倒さなければならないから、そのとき減った知名度は、また増やしておかなくてはならない。なお知名度



⬆別のお城へ行くと、重要なアイテム〝ライセンス〟をくれる



⬇やっと語り部のコサーマに会えた。でも本番はこれから

⬇地元魔獣と異次元魔獣の区別はしっかりつけよう。キバはお金になる

徹底研究 必殺！ 3本固め〈2〉

は、マイナスまで減ってしまうこともあるから、よく注意しよう。

アイテム・魔法・お金

次に、アイテム等について書いておこう。

アイテムは、身に付けるアイテム（剣や鎧や盾）と、俗にいうマジックアイテムに分けられる。

まず、身に付けるアイテムだが、キバをある本数以上持ってお城に行くと手に入るのが剣だ。

お城によって、くれる剣が違うので、パーティーを組んでいるときは、だれにどれを持たせるのか、よく考えなければならない。

一方、マジックアイテムは、魔術品として出てくる。このマジックアイテムには、戦闘用として使えるものが4つある。

その4つとは、烈地の杖、白の魔球、怒りの鏡、聖なる木の実である。この4つのアイテムはそれぞれに個性があり、相手によっても効き目が違うようだ。

その他のアイテムには、敵から必ず逃げられる"逃げ足の種"、古代文字が読めるようになる"古きカブト"、旅の穴が3×3で見えるようになる"こうもりの仮面"、その名のとおり死ぬと生きかえる"復活の石"、魔獣と話せるようになる"魔界の冠"などがある。これらのアイテムは、必ず手に入れておこう。

⬆仲間も3人集まった。地元魔獣は助言してくれることもある

それから、お金は前にも説明したとおり、最初は人間を倒してためなければならないようだ。そして、ライセンスをもらってからは、キバを集めてお金にかえよう。そうそう、キバをためてから、お城に行ってみることも忘れないように。

アイテム・その他価格表（単位ゴルダ）

町	かじやを雇う……50000
短剣……3000	薬（もつ薬）……1500
剣……8000	まじない師……10000
盾……7000	**村**
かたびら……2000	烈地の杖……30000
鎧……6000	短剣をきたえる……3000
遠めがね……10000	剣をきたえる……8000
千里の玉……30000	王様がくれた剣をきたえる……96000
アルゴー船……50000	**城**
酒を飲む……100	死んだ仲間を復活させる……60000

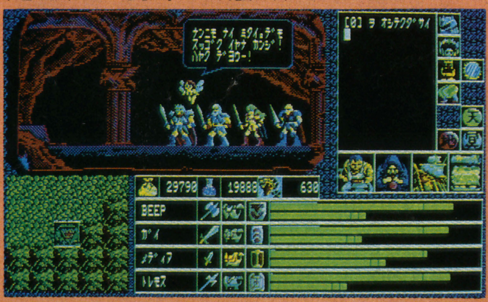
最後に

"コズミックソルジャー"で大ヒットした「KGDスタジオ」のRPG第2弾として発売された"覇邪の封印"だけど、どうも前作の雰囲気が抜けていないなあ、という感じだった。それと、一つ残念だったのは、音がなかった点だ。BGMは、やはり今のゲームには必要な要素なんじゃないかな。

でも、ゲームとしては、"コズミックソルジャー"に引き続いて、肩のこらないものに仕上がっていると思う。初めのうちは、コツコツお金をためなくてはならないから、多少単調なゲーム展開になるかもしれないけれど、ゲームが軌道に乗ってきて（パーティーが組めるようになる頃）、この世界の雰囲気がつかめれば、だんだんとオモシロさや奥深さがわかってくるだろう。

まあ、あわてずに、マップとフィギュアを活用して、じっくりゲームを進めてください。

⬇遺跡の中はこんな感じ。どんな魔獣が出てくるかわからないゾ！



異次元魔獣

ZAILRD（ザイラード）
攻：500　体：1000　知：＋15

RIZZIM（リジム）
攻：1000　体：2000　知：＋20

GUELL-FUYS（ゲル・フィース）
攻：50　体：280　知：＋10

AGYARMA（アギャーマ）
攻：5700　体：3700　知：＋80

BULLANG（ブラング）
攻：2000　体：3000　知：＋50

GYUROLL（ギュロール）
攻：1500　体：2000　知：＋30

BARRUNE（バーリュン）
攻：1800　体：2500　知：＋40

SUMMRG（スゥマーグ）
攻：1000　体：1200　知：＋20

DERATHER（デラーザー）
攻：2800　体：4500　知：＋25

JARDIEN（ジャーディン）
攻：1500　体：2000　知：＋30

BITTS（ビッツ）
攻：60　体：100　知：＋10

ROABALN（ローバル）
攻：200　体：400　知：＋25

LUECK（ルエック）
攻：100　体：230　知：＋15

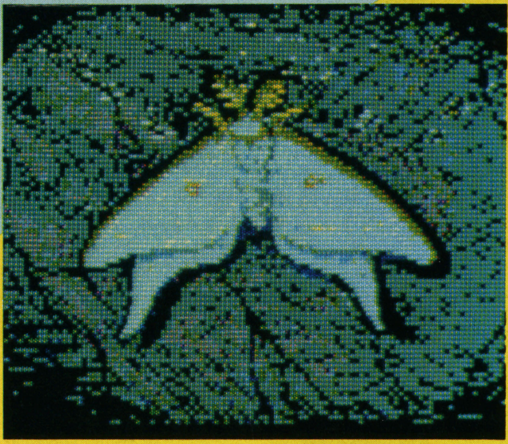
※攻：攻撃力　体：体力　知：知名度

摩訶迦羅
（マカカーラ）

●ストラッドフォード・C・C・C
●PC-88シリーズ
5′2D　2枚組
7900円　9月下旬発売予定
●by　たけじゅん

“オンバザラダトバン” 雷（いかずち）よ我に力を貸したまえ!!

日本人にはなじみの薄い中世の西欧を題材にしたRPGが多いなか、純粋に日本を舞台にしたRPGが登場した。発売にさきがけて、その広大な世界を徹底研究してみよう！



ストーリー

舞台は日本の中世。とある平和な国での事件だった。その国は光を失ったことから乱れはじめてしまったのだ。その光というのは、この国の城主の娘である明姫なのであった。その明姫が魔物に連れ去られてしまい、魔界に閉じこめられてしまったのである。それもこれも、すべては城主である明姫の父の業（ゴウ）が原因だと魔物は言い捨てていった。

業、すなわちこれは、その人の悪い行いや悪い考えなどのことである。そして、この城主の業とは、この国を治めるために何千何万という民の命を犠牲にし、民を不幸にしたことである。

だが、このまま姫がどうなってもいいと思っている城主ではなかったので、姫を助け出してくれる勇敢な若者を1人呼んだのであった。その若者こそが、プレイヤーであるキミなのである。

キミは、城主の願いに報いるべく、剣と仏法を身につけ魔界に乗りこんでいったのだ。が、姫はなんと魔法により、その美しい姿をみにくく変えられてしまっていたのだ。その魔力を消すには、唯一天空に存在するといわれている、不老不死の甘露を用いなければならないのである。しかし、その甘露は破壊の悪神シバ〈マカカーラ〉によって、戦神アシュラの手に渡っていた。

キミは、天空を探し出し、マカカーラを倒し、明姫を魔力から解き放すため、厳しい旅に出発するのであった。

⬆一ノ国にあるお城。ここに立ち寄ることですべてが始まる

マカカーラの世界

キミが移動できる地形というのは、とにかく広いのである。出発地点は「一ノ国」という場所で、その他に「二ノ国」、「小魔界」、「大魔界」、……（あとはヒミツ）と、たくさんの国を歩きまわらなければならないのだ。しかも、一つの国の広さは、最大たて90横90（もちろん、もっと小さい国もある）と、考えただけでも足が棒になりそうな広さなのである。これだけ広いマップを持ったゲームは数少ないんだけど、ウルティマⅣに地図の広さだけでも勝ちたい、という意気込みで作ったそうだ。残念ながら、わずかに及ばなかったみ

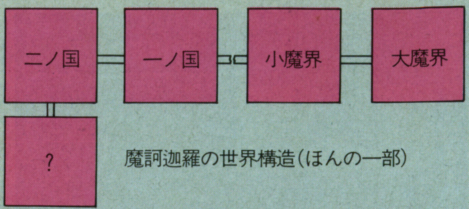
徹底研究 必殺！3本固め〈3〉

たいだけど、その努力には拍手を送りたい。

国の広さもさることながら、地下迷宮の広さも、またまた目がとび出るくらい広いんだ。各国に点在する迷宮は、何層にもわかれていて、マッピングなしには手も足も出ないくらいの広さだから、マッピングは欠かせない作業だ。だいたい、マッピングはRPGの基本だから、このくらいの苦労は覚悟してほしい。あの芋吉さんはマッピングが大好きで、地下迷宮はもちろんのこと、地上までマッピングしてしまうんだぞ。ここまでやらなければ、やはりRPG通とはいえないぞ。ぜひ、芋吉さんを見習ってほしいところだ。

話がそれてしまったので、元に戻してと……。

とにかく、地上にしろ、地下にしろ、広さの面では国産RPGのなかでも、1、2を争うんではないかと思える「マカカーラ」だから、存分にこの世界にひたりきってみてはいかがかな？



魔訶迦羅の世界構造（ほんの一部）

⬆城下にある道場。ここで修行をするのも大切なこと

⬆大名。つまり、キミがこれから助け出す明姫のお父さん

ではゲームの中身は？

地図の広さがどれくらいのものかわかってもらえたと思うので、ここからは、「マカカーラ」とはいったいどんなゲームなのかを説明していきたいと思う。

まず、ゲームの目的としては、2つある。1つ目は、さらわれてしまった明姫の救出。2つ目が、せっかく助けた姫だが、魔力によってみにくい姿に変えられてしまっているので、その魔力を解くために、不老不死の甘露を探しに行く、というもの。

1つ目の目的を達成させるまでにも、さまざまな問題に立ち向かわなければならないけれど、それが達成できても、そこまでは、ほんのオープニングといったところ。「マカカーラ」は、1つ目の目的を達成した時点から➘

⬇こちらも城下にたっている市。ここで旅に必要なものをそろえる

➘ようやく本筋に入っていく感じなんだ。奥の深さもなかなかたいしたもんだよ。

そして、RPGのおもしろさを決定する要素としては、グラフィックス35枚、相手キャラクター70種類、アイテム50種類以上、80種類のトラップ、簡易アニメーション処理、アクション戦闘モード、7つのBGMと、ちょっと挙げただけでもこれだけある。

では、それぞれを詳しく紹介していこう。

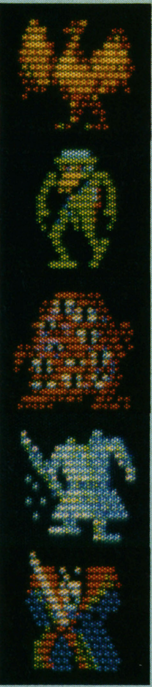
まず、相手キャラだが、おもなものだけ取り上げてみよう。

キミが、この冒険において初めて出会うのが大名だ。この大名は、キミにこの旅を依頼し、目的を教えてくれる。そう、この人こそ、〝明姫〟のお父さんなんだ。そして、キミはたびたびここに戻って

どこかで見た構図の武器屋。この人がスクリーマーの武器屋の祖先といううわさも……

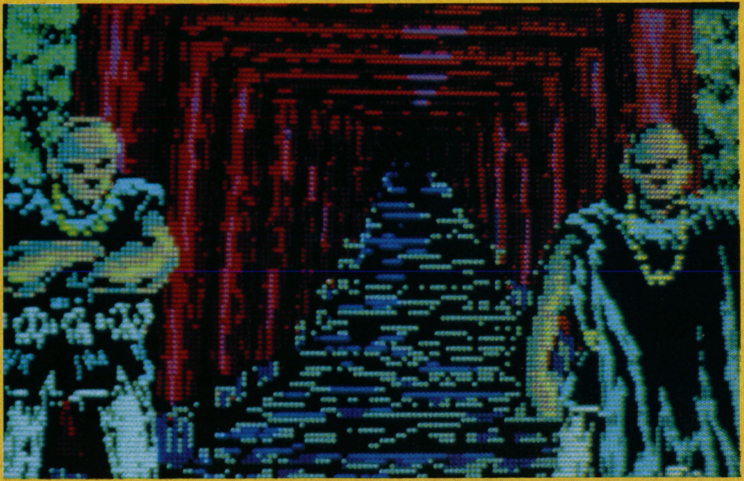
悪人・魔物たち

盗賊（とうぞく）	徒党を組み、強盗をはたらく悪人。大金を持っている者もいる
山男	黄金色の髪と髭（ひげ）、青い眼を持つ大男。森に住みついている
僧兵（そうへい）	仏に仕えているという威をかりて悪事をはたらく僧侶。強い
邪剣士	道を踏み外した剣士。刀に血を吸わせることだけに喜びを感じる
妖術師（ようじゅつし）	悪魔の力を借り、人々を苦しめている術師。血も涙もない
鬼	魔界でもっとも一般的な妖怪。赤鬼、青鬼、牛頭鬼などがある
河童（かっぱ）	妖怪のひょうきん者。子供のような性格なだけに悪いいたずらをする
餓鬼（がき）	生前に罪をおかした者のなれの果て。いつも飢えに苦しんでいる
亡霊（ぼうれい）	合戦で死に野ざらしになった侍の怨霊が集まったもの
仙人	悪い人間が仙力を得て生まれた仙人。俗界に現れて悪事をはたらく



↑宮本武蔵。彼と戦うべきか否か？　しかし、彼に勝てないようではこの旅に生き残ることはできない

くることになるが、そのたびに、「明姫は見つかったか?」と聞いてくる。なんとも、心配で仕方ない父親の気持ちをうまく表現しているではないか。だが、そんなことに感心している場合ではない。


↑赤い鳥居の前に立つ僧兵

このように、たまに戻ってくれば、底をつきそうになった金や食糧をくれることもあるし、何やら謎めいた品物をくれることもあるから、何度もここに戻ってくるようにしよう。

↑川の向こうに洞窟が見える。その中には何が待っているのか？

↓釈迦如来。その言葉はきっとキミを正しい道に導いてくれるだろう

↑鳥居をぬけるとお寺が現れた。何か助言が得られるかもしれない

次に農民。しかも貧農だ。魔物たちに田畑を荒らされて苦しんでいる農民ばかりだ。きっと何か欲しがると思う。心やさしいキミは、少しばかりの食糧でもわけてあげるくらいの気持ちは持っているはず。何かあげれば、きっとそのお返しにいいことがあるはずだ。

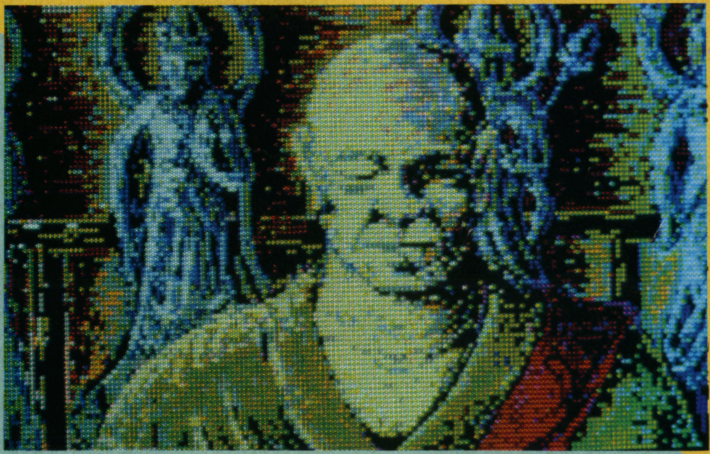
↑暗い洞窟内。石で囲まれた狭い通路は、息苦しさを感じるほど

次に、このゲームの心を教えてくれる人たちだ。ゲーム中に何人か登場する、この心を教えてくれる人たちは、キミにいろいろと忠告してくれる。そして、その忠告は、きっとキミの旅の役に立つはずだ。

と、ここまではキミの味方。ここからは、キミをおとし入れようとするものたちだ。その一人が佐用姫。この姫は、とてもやさしい言葉をかけてくれるが、気をつけないと、業をうつされてしまうぞ。でも、この姫も本当はかわいそうな人なんだ。だから、キミも慰めてやってほしい。

そして、もう一人が悪大名。キミを部下にしようと企んでいる人物だ。注意して接する必要がありますぞ。

↓行基。この人の言葉も、キミの行く手に光を見せてくれるだろう



ここで一つ忠告がある。いくらこのような悪の素質を持った人でも、まったく無視してしまうのはよくないぞ。時にはわざと悪人のいうことを聞いてみることも必要だ。そこからどんな糸口が見つかるかわからないからね。このへんの見分け方は、とても難しいと思うけど、ゲームの重要部分ともいえる。しっかりと見分ける目を持ってほしいね。

次は、アイテムの紹介だ。アイテムとしては、武器、鎧、道具、薬草があって、武器7種類、鎧7種類といったところ。そして道具は、魔界へ通じるお札や、食べても食べても減らない不思議なカッパの椀。使いかたのわからない

徹底研究。必殺！3本目め〈3〉

ちでのこづち、他全5種類がある。さらに薬草に関しては、筋力増強、集中力アップ、解毒、他全7種類がある。これらの品物を上手に使うのも、目的達成への近道だ。
そして最後は、7種類のBGMの紹介だ。この7種類は、オープニング、メイン、戦闘時、魔界、洞窟、明姫、エンディングとなっている。それぞれが、各々の場面を盛り上げるために、明るい音楽や、暗い音楽などをうまく使いわけている。このBGMによって、いっそうゲームの世界に引きずりこまれていくんだろうな。
だいたい、音楽というものは、人間には大切なもので、利点が非常に多い。たとえば、食事中の音楽は消化を助けるとか、子供を寝かせるときは子守り唄を歌うとか。このように、音楽というものは、その場の雰囲気を盛り上げるのには、最高の道具だ。その点、このように場面ごとに作られた音楽があるというのは、とてもよい効果をもたらすんじゃないだろうか？

⬇城内のろうか。迷路のように入り組んでいるので、マッピングが必要。

術・仙力・法力

名称	効果
天唾の術	精神を集中し、自分のまわりに気をめぐらし、相手の攻撃から身を守る術
入虚の術	精神を集中し、気の力によって水上を歩く術
蛍火の術	自分の体から発生する気を光らせ、明りをともす術
久米仙力	方向を決め空を飛ぶ仙力。あまり遠くまでは飛べない
蓬來仙力	敵に囲まれたりしたとき、一瞬のうちにどこかに移動する仙力
アシタ仙力	洞窟や城などで迷ったとき、即座に出口まで移動できる仙力
オンロケイジンバラキリク	菩薩の功徳により、敵の動きを止め、回避できる術
オンバザラダラマキリク	観音が持つ慈悲の力により、ケガをしたり、毒に冒されたときに唱えると、たちどころに治る法力
オンサンザンサクサワカ	修行者を妨げる悪の力を破壊する破火を発生させる
オンマリシエイソワカ	武勇の神の力により、まわりにいる敵すべてに攻撃できる
オンアキシュビヤウン	釈迦成道の印により、悪に雷の一撃を加えることができる
オンバザラダトバン	智拳印により、まわりにいる敵すべてに大いなる雷の攻撃を与えることができる

旅を楽しめ

この「マカカーラ」を作るにあたって、1つの考え方があったそうだ。それは、難しい謎解きゲームにするよりも、「マカカーラ」の世界を存分に楽しめるものにしようという考えだ。要するに、難解な謎を解きながらゲームを進めるというのではなく、この広い世界を歩きまわって、いろいろな人に出会い、さまざまな修行をつんで、ストーリーを楽しむというゲームにしたつもりだそうだ。だから、謎解きが苦手で、いくつものRPGが冒険途中でほこりをかぶってしまう、というありがちなことが、「マカカーラ」では起こらないんだ。
そんな点から見ても、この「マカカーラ」は、初心者から上級者まで、幅広い人に本当に楽しんでもらえるゲームじゃないだろうか。

⬆石川五右衛門。天下の大泥棒だが、対応の仕方には気をつけよう

日本のRPG

ここで、RPGに対するボクなりの意見をいわせてもらえば、日本のRPGはヨチヨチ歩きを始めたばかり、というところだろう。APPLEなんかのRPGをやってみると、グラフィックの面じゃ国産のRPGにはかなわないんだけど、その分ストーリーや展開はじつによくできていて、時間がたつのも忘れることがしばしばあった。いくらグラフィックがきれいだって、ストーリーがしっかりしてなきゃ意味がないんだよね。
国産のものは、ただ怪物を殺して経験値を上げて、地下迷宮を歩いてアイテムを集めて……と、なんだかただ条件を満たしていく、というゲームが多い気がする。だから、これからはストーリー重視のRPGを期待するのである。
そんななか、ストーリー重視の「マカカーラ」は、日本のRPG界に一石を投じるゲームになってほしいと願うばかりである。

➡魔物に苦しめられる農家。キミは彼らを助けてあげられるか？

※写真はいずれも開発中のものです。

新しい名前が決定！
気分も新たにいってみよう！

ぴーぷるランド

BEEPLE-LAND

ニューネームへの道

"ぴーぴんぐルーム"の名で長いこと親しまれてきたこのコーナーの新しい名前が"ぴーぷるランド"に決定した。この名前を考えてくれた長野県の清水政彦君には、BEEPグッズをどっさりプレゼントしちゃうよ。

思えば、この名前に決定するまでは大変だった。8月号で名づけ親を募集したものの、送られてくるのは、どっかで聞いたよーなのか、ワケのわからんものばかり。一時はどうなることかと気をもんだ。

惜しかったのは、埼玉県のHIGE君の"ぴーぷすてーき"。じつは、いったんこれに決まっていたんだが、締切まぎわになって"ぴーぷるランド"が飛びこんできたんだ(HIGE君にも残念賞のTシャツを送ったよ)。

せっかく名前を変えたんだから、今まで以上のパワフルなページにしたいね。それには、もっと多くの読者に、ハガキを送ってほしいな。来月から、新コーナーも始まることだしネ。

新コーナー"雅のバラ色人生相談"予告

友人関係や恋の悩み、果ては水虫の悩みまで、ビデオゲームラボでおなじみの大滝ラヴィアンローズ雅が相談にのっちゃいます。ただし、ゲームの攻略法の質問なんてのはナシ。おたより待ってるよ。

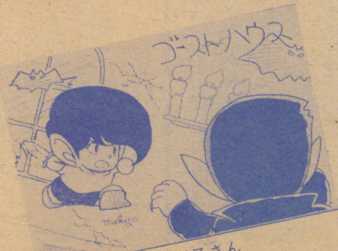
▲福岡県・梶田晶子さん

▲広島県・エビラ君

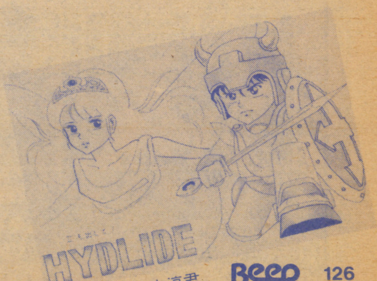
▲大阪府・上島健之君

▲埼玉県・Beetle君

▲山形県・佐藤正彦君



▲神奈川県・千葉悦子さん



▲静岡県・大木淳君

伝言板コーナー

▼と、突然ですが、先月の20、27日、今月の3、10日の東京新聞（夕刊）を見てくれたかな？　のクワトロ常光です。今月もあたたたたっと、みんなのお手紙を紹介していくからね。

おっとその前に、いまや完全に常連と化した子宝レリクス君、僕の正体はまだ明かせないよ。ヒントはさっき書いたこと。えっ？　君の家は山形だから東京新聞が買えないだって？　こりゃ失礼、ハハハハ。（いーかげんにしろよー影の声）

ということで、お手紙にいきましょ。

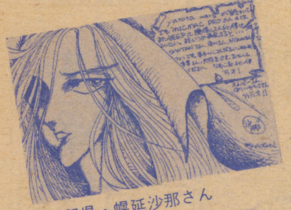
●ハドソンから出てる〝ボンバーマン〟は〝ロードランナー〟のランナーが前世でロボットだったということから、あたかも〝ロードランナー〟の後にできたように思われますが、じつは〝ロードランナー〟の前に〝爆弾男〟というタイトルでパソコン用のソフトが出ていたのです。

ということは、ロードランナーはまったく関係がなかった？　ハドソンさん、どーなんでしょうか？　BEEPで調べて、時の話題にしましょう。（新潟県・久住隆）

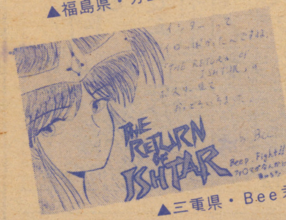
▼フフフ……、なつかしソフト評論家の私の前では、そげなもん調べるまでもないわ！　ボンバーマンは初め久住君の言うとおり〝爆弾男〟として発売され、PC-88用やFM-7用等があった。そして、その続編として、3D迷路タイプで〝3Dボンバーマン〟が発売されたんだ。これらのゲームにはFC版のようなパワーアップアイテム等がなく、MSXにFC版のボンバーマンが移植されたときには〝ボンバーマン・スペシャル〟となったのさ。

●突然ですが、8月号にイラストで出ていた佐世保の桃子ちゃん、元気していますか！　大のゲーム友達の弥生土器です。彼とは大のゲーム仲間だったのに、高校で別れてしまい、今は全然会ってないんです。もしよかったら、この伝言板コーナーで話し合いましょうね。

▼ところで〝彼〟って書いてあるけど、もしかして桃子ちゃんって男なの？


▲佐賀県・幌延沙那さん

▲福島県・カムイ君



▲三重県・Bee君

サンダーバードコーナー

さて今月はドラゴンクエスト特集だぞ。一挙集結したロトの血をひく勇者たちに、冒険のわからないところを、バンバン聞いてみよう。

●〒406　山梨県東山梨郡春日居町桑戸252　日野原和仁

●〒790　愛媛県松山市道後今市1-15　吉本貴宜

●〒805　北九州市八幡東区清田2-1-18　梶田晶子

●〒861-42　熊本県下益城郡城南町坂野329　西田尚史

●〒189　東京都東大和市湖畔2-351-20近藤修一

●〒606　京都府京都市左京区下鴨東本町26　石川智康

●〒486　愛知県春日井市上田楽町2854-5　吉田祐

▼以上が、竜王を倒した栄光ある勇者諸君だ。選ばれなかった勇者たちも、どうもありがとう。次回は、あの〝ワルキューレの冒険〟を特集するよ。神からつかわされた少女ワルキューレとなり、ゾウナ（分身するんだコイツが）を倒せ！　あと、〝バベルの塔〟なんかも募集するのでヨロシクね！

〔PC-88班〕

●ザナドゥ・デゼニワールド・トリトーン・ライーザなどについてヒント教えます。

〒350-13　埼玉県狭山市入間川1-5-10-5　西條浩之

●冒険浪漫、ファイナルゾーン、ウイングマン2、ブラスティー、その他多数のゲームについて、サポートします。

〒146　東京都大田区池上1-8-5　戸田秀実

▼彼ら国際救助隊に連絡するときは、わからないところを書いて、60円切手を同封すること。もちろん、自分の住所氏名も忘れずに。

文通したいよ～ん

●RPGなどのザコ的モンスター〝スライム〟について興味がある人、性質などの情報を提供してくれる人、愛情を感じる人、お手紙ください。

〒285　千葉県佐倉市上志津原87-17　五木田真幸(13)

●ファミコンのパズルゲームの好きな人、僕と文通しよう。

〒794　愛媛県今治市北高下町1-5-41　白石治生(13)

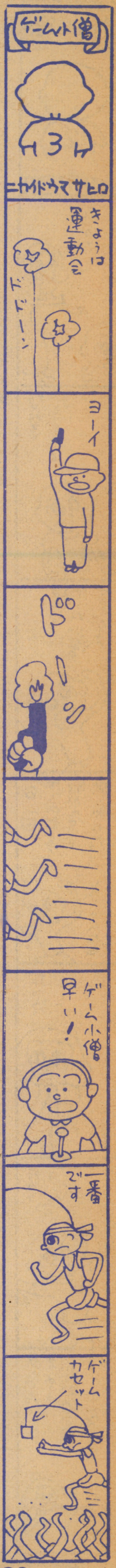
●セガのTVゲームを持っている君、文通しよう。

〒511-02　三重県員弁郡東員町鳥取460　南山宗之(15)

▼やっほー、今月はドーンとハガキの量が増えてうれしいよう。でも、サンダーバードと文通ばっかりだったので、来月はおたよりのほうも頼むね。それと、またまた私事ですが、僕のサークルが9月15日に〝新まんが市〟という同人誌即売会を開きます。場所は府中グリーンプラザ。僕もスタッフとして参加しますので、僕に会いたいという物好きな方は、ぜひいらしてください。それと〝BEEPを10倍楽しむ本〟という同人誌も出す予定ですので、楽しみにしててください（誌面の私物化はやめましょう——影の声）

伝言板コーナーおたより募集

文通希望や、遠くの友だちへのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなど、なんでも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。送り先は「BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の人は、年齢も忘れずに書いてね。

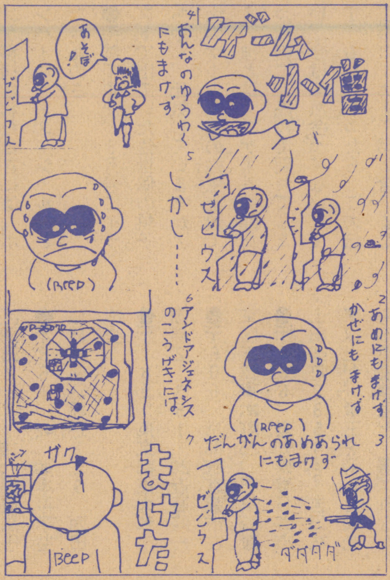


第8回ゲーム小僧アイデアコンテスト

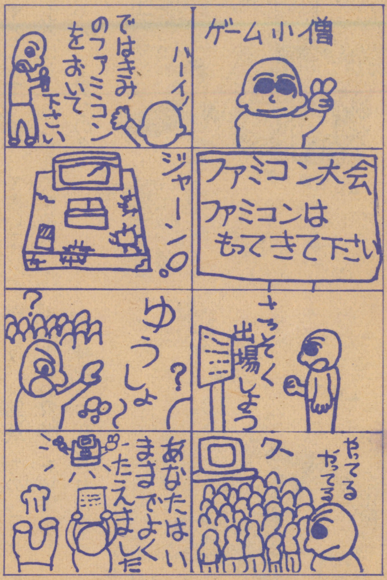
〔全体評〕 外国には、無人島マンガとか、人喰いマンガ、囚人もの、医者もの等等、数多くのシリーズものがあります。とくに有名な無人島もののアイデアの数といったら、何万、何百万とあるのです。よくまあ同じパターンでこれだけのものをと感心しますが、日本にもいよいよ"ゲームもの"が誕生したようです。読者諸君からよせられた数多くの作品が、それを証明しています。（二階堂正宏）

▶茨城県・藤島伸一郎君　解説マンガとでもいいましょうか、画面が整理されていて見やすいのがとてもよかった。

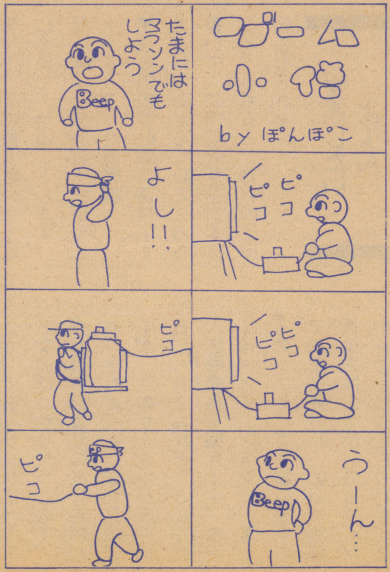
▶千葉県・林直樹君　絵はもうバツグンですね。欲をいえば、ゲーム小僧が画面の右側にいたほうが読みやすいよ。



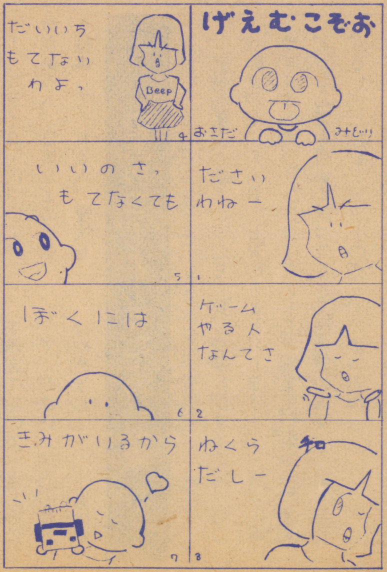
▶北海道・井下博明君　アイデアはとてもいい。絵の表現力もまあまあ。あとはきれいに描くことを心がけてくださいね。



▶東京都・佐藤純君　アイデアはとってもいい。でも、あくまでも絵が主で文字は従ですヨ！　なるべく文字に頼らないようにしよう。



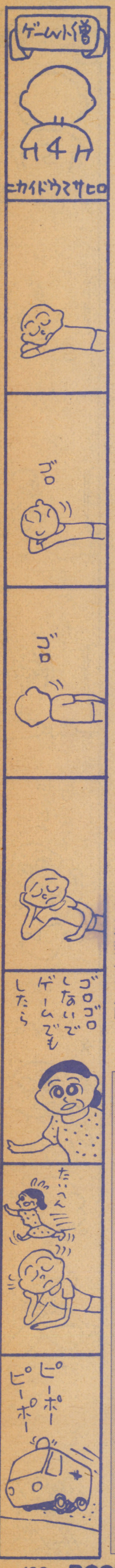
▶東京都・ぽんぽこ君　単純な線で描くのはなかなかむずかしいのですが、うまく描けているので感心しました。タイトルもきまってるぞ。



▶山梨県・長田美登里さん　まず、絵がかわゆいのでひきつけられました。絵の魅力ってのも、とっても大切なんですヨ。がんばって。

ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？　作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツをプレゼントしちゃうよ！　「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。



サークル紹介

ドモ！　サークル紹介(担)、私腹CLUB部長の座☆手森でござえます。今月は、サークル&会誌の紹介からいってみよう。

★最初に紹介するのは、前回ご迷惑をかけてしまった和歌山の**MASTER・MPC**。今回は、前身のMPC Jr.時代に制作した会誌**サマー・スペシャル**をのせてみた。

この会誌は、パソコンゲームのネタを中心に、フリートークでかためたもので、1年前のものと思えないほど新鮮だ。サークルの活動内容としては、月1回の会報の他に不定期に会誌の発行、PC-88・FC・VGなどの情報交換・各種イベントなどなどだ。PC-88を持っているゲーム好きなら誰でもOK。入会方法は、返信用封筒（60円切手をはり、自分の住所を書いたもの）を同封して、左記まで。

〒641　和歌山県和歌山市雑賀崎1165　木野博臣(17)

★お次の登場は、兵庫の**EXTEND**（会誌名同じ）だ。今回送ってくれたのは、一般向けのスペースハリアー特集号なんだが、ストーリーマンガとオリジナルイラストなどを使いつつ、キャラ別必勝法や面別クリア法など、細かく書いてある。とにかくスルドイ本なので、ぜひ読んでほしい。活動のほうは、おもに会誌**EXTEND**および**MINI・EXTEND**の発行で、会員数が約50名と多いわりにスタッフが少ないそうだから、ぜひ力になってやってくれ。入会希望者は、60円切手を同封して、またスペハリ本希望者は550円の無記名為替を同封して、左記まで。

〒673　兵庫県明石市大蔵谷奥6-6　森川泰利(18)

◀サマー・スペシャルのカワイイ表紙

みんなも、会誌や会報でコレはスゴイというのがあったら、すぐにこのコーナーに送ってくれよ。待ってるぜ。会誌の紹介はここまでとして、お次はパワフルなサークルをズババッと紹介していこう。

★まずは、X1のテープユーザー中心の会**X1CLUBマルビ**だ。現在12名で、ソフトの交換や売買、プログラム作り、X1系ゲームのサポートその他の活動をしている。X1ユーザーか、その友人であれば、入会OKだ。60円切手を同封して左記まで。

〒794　愛媛県今治市衣干町2丁目2-65　門田誠司(15)

★これまたX1中心のサークルは、**マウントX1**だ。現在の会員数約3名。活動内容は、おもにAC・RPなどの情報交換、その他X1のプログラムや会報なども制作中だ。入会希望者は60円切手を同封して左記まで。

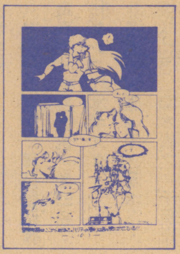
〒416　静岡県富士市中丸749-9　桧山周平(24)

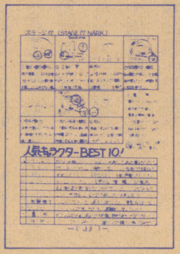
★またまたX1中心の会だよ。**X1Peach'sクラブ**だ。会員数約10名で、県外の会員が多い。活動内容としては、おもにソフトの情報交換とかんたんなベーシック入門、それと月1～2回の会報発行などだ。会報には、ソフトのリスト、会員内ソフト売買、自作プログラム発表など、ビシバシやっていく予定だよ。会費は200円。入会希望者は60円切手を同封して左記まで。

〒695　島根県江津市渡津町257-4　牛尾康寛(17)

★お次は、FM-7とMSXユーザーの会**FM・GAME・CLUB**だ。現在会員数5名で、パソコン&VGのRPG・ADVなどの攻略法を、月1～2回の会誌で紹介する予定だ。入会方法は、100円分の切手を同封して左記へ。

〒162　東京都新宿区原町2-69ゆあすハイム32号　鈴木信之(14)





◀EXTENDは、とても美しい会誌だ。

★続いてFM-7ユーザーの会**SEVEN・CLUB**だ。会員数は3名。ソフト交換、ゲームプログラム発表、月1回の会誌発行などを行う。FM-7ユーザーならだれでも入会できる。会費は月100円。入会希望者は往復ハガキで左記まで。

〒097　北海道稚内市宝来1-1-15　池田雅人(14)

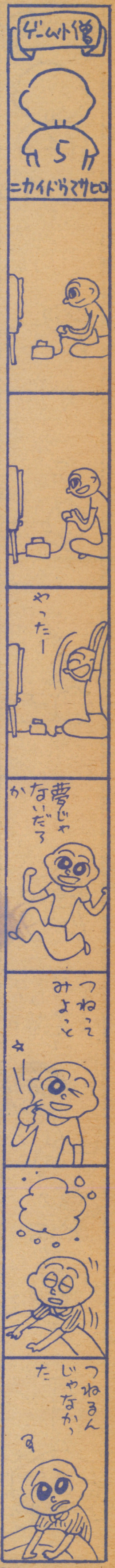
★今月のラストは、ファミコン中心の会で**SAMPOO**だ。ファミコンゲームの必勝法、バグ・隠れキャラさがしなどに加え、年に3回ほど大プレゼント大会や会誌発行の予定もある。現在5人でガンバッている若い会だ。入会希望者は、60円切手を同封して左記まで。

〒509-51　岐阜県土岐市肥田町肥田2991　肥田章弘(13)

これからもより多くの会を紹介していきたいので、ハガキや会誌をドンドン送ってくれよ。それではまた来月。

キミのサークルを紹介しよう！

①サークル名②活動内容③入会の条件④あて先⑤代表者氏名⑥電話番号（掲載はしませんが編集室との連絡のため）を200字以内にまとめてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。



ピックアップ(8月号愛読者カードより)

Ⓢ前口上なんぞやらんで、いきなりPICK UPだぜ!

●読者が選ぶBEST10をやめないでほしい。

(和歌山県・道前賢一)

編え、このハガキのたばは何なの?

ⓈBEST10を再開しろってハガキよ。おーら、まだまだあるぜ、まだあるぜぃ!

●沙羅曼蛇(サラマンダ)を見て感激した。

(広島県・小清水真)

ⓈMISSILE CHAMBER IS EMPTY.

編ⓈS'S HEAD IS EMPTY./

●ファミコンにファンタジーゾーンを出してくでー。

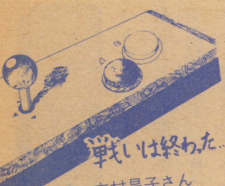
(静岡県・兼高光浩)

Ⓢ甘(あま)ーい! 甘い甘い、君は甘いっ! ファミコンでファンタジーゾーンやろうなんて10年早いぜーっ!!

編マークIIIを買うべきだね。

●セガ・マークIIIのファンタジーゾーンはファミコンのディスクを超(こ)えていると書いてあったが、おもしろくない! 買ってソンした!!

(山口県・鈴木逸夫)



▲兵庫県・吉村昌子さん

Ⓢてめー、何考えてんだ!!

編まあまあ、おもしろかった記事に『ぴーぴんぐルーム』って書いてあるから、いーじゃないか。

Ⓢあ、わかったぜ。きっと、ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングトットに勝てないんだろー。

編早口言葉考えたぜ。「赤ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングトット、青ウルトラ(中略)トット、黄ウルトラ(中略)トット」。

Ⓢ赤ウルトラスーパービッグマキ……舌(した)かんだ!

●上田和敏という人は、去年の8月号のK・Uさんですね。

(兵庫県・高木健嗣)

Ⓢ当たりだよ~ん。ちなみに、今月号もUさん(おっと昔のくせが)の名前が出てるので、何ページに出てるかを愛読者カードに書いて、表のあて名の下に「上田さんみっけ係」と書き加えて送ろう。抽選(ちゅうせん)で10名を「えらい!」とほめてつかわす。

編個人的な話題に走るなよー。

Ⓢ早くアトラス(Uさんの会社)の第1弾が出ないかな。

●このハガキの送料は本代に入ってますか?

(京都府・野木幹也)

編入ってます。切手不要!

Ⓢタダなんだから、ピックアップにのるよーな(?)いいこと書いてよね!

●1冊買って失くしてしまったので、また買ってしまった。

(広島県・宗本和幸)

Ⓢプレゼントが当たる確率が2倍になると思えば安いもんさ。

編そらそーだ。

Ⓢ12月号のピックアップは、女性特集の予定です。女性の方は、「女性です」って表に書いてね。

編勝手に決めんなよなー。

8月号読者プレゼント当選者(敬称略)

①スーパーマリオブラザーズ2
東京都・原田昌幸/愛知県・伊藤伸介/岐阜県・肥田章弘

②ソロモンの鍵
栃木県・岩間巨樹/福岡県・樋口学/鹿児島県・山口一則

③スーパーチャイニーズ
兵庫県・金尾貴行/若狭雅幸/香川県・高砂誠司

④スクーン
青森県・坪克次/神奈川県・植木正成/滋賀県・河添秀一

⑤極悪同盟ダンプ松本
埼玉県・瀬尾浩/岐阜県・大平美樹彦/大阪府・喜多重厚/京都府・福島道宣/福岡県・金子知則

⑥ファンタジーゾーン
埼玉県・貞包毅/東京都・栗原俊幸/岐阜県・高井久司/岡山県・水松誠治/福岡県・坂本勇二

⑦ギャルッぽクラブ
千葉県・杉井文昭/東京都・新井総一郎/静岡県・岡村孝一郎/新潟県・吉村信之/滋賀県・筒井宏幸/愛媛県・伊藤六裕

⑧冒険浪漫
静岡県・遠藤大輔/奈良県・松岡功/広島県・小松和弘

⑨北斗の拳
秋田県・佐藤寛/千葉県・篠原弘毅/玉津知洋/神奈川県・金子大助/静岡県・中村隆幸

⑩ロストパワー
栃木県・高橋孝之/東京都・大柳正彦/新潟県・草刈仁/福岡県・児島輝一

⑪ザナック
千葉県・安西弘之/神奈川県・西川健一/奈良県・前川純二

⑫ジョイカードmkII
広島県・久保賢二/香川県・宮脇主税

⑭アルゴスの戦士・奥技秘伝書
青森県・市村智也/他99名

⑮ダンプ松本ポスター
北海道・河原淳司/茨城県・坂巻和信/関本貴之/千葉県・伊藤正照/酒井祐介/溝口顕一/埼玉県・相田政嗣/山口隆史/東京都・児平真/神奈川県・榎本将貴/河内英樹/高橋幹夫/中村洋一/萩原和彦/新潟県・伊藤要/神林穣/静岡県・石神覚/愛知県・藤田佳弘/奈良県・三上たけし/熊本県・畑原倫久

⑯任天堂の秘密
東京都・佐藤忠則/富山県・飯田聡一郎/岡山県・梅田圭司/香川県・植松仁志/福岡県・岡田真二

⑰ファミコンLAND
茨城県・鯉沼秀尚/静岡県・深澤晋/奈良県・森田一成/大阪府・植田浩/兵庫県・野見浩明

⑱ソフトバンク印の電卓
北海道・嶋田政貴/杉野裕也/高橋和彦/三上政博/宮城県・樋口正樹/山形県・斎藤靖/千葉県・荒木重人/小林俊夫/下大薗俊之/柘植清人/東京都・田村賢之/神奈川県・佐藤英児/服部正幸/新潟県・高橋雅史/富山県・西島規世/愛知県・松浦克泰/福井県・長井栄治/岐阜県・三宅安/滋賀県・森諭志/京都府・渡辺剛/大阪府・伊藤弘樹/岩井修/西野淳/東田晃佳/島根県・中村修/徳島県・稲垣雅彦/福岡県・黒木伸章/末松聡/佐賀県・牛島省吾/熊本県・吉田大輔

※**⑬映画チケット**については、7月下旬に発送をもって発表にかえさせていただきました。

◀東京都・渡部尚文君

ゴメンナサイ・スペシャル

7、8月号のゲームジョッキーのプログラムリストにバグがありましたので、お知らせします。

●7月号104ページのローダー修正リスト中、60190行の行番号を2090にしてください。

●上記のリストから、60210行を削除してください。

●8月号111ページのリスト中、2080行の〝A″と〝&HDF″の間に〝>″を加えてください。

9月号のゴメンナサイ

●32～34ページの三国志人物データリストの数値に、かなり多くのマチガイがありました。今月号の71ページに主要人物のデータを掲載しましたので、くわしくはそちらをごらんください。

●173ページのテレホビーゲームトップチャートのなかで、〝セガ″が〝ゼガ″になってました。セガ関係者およびファンの皆さん、来月号で大特集を組みますので、ごかんべんを……。

●17ページの六三四の剣の記事で、下の2枚の写真が入れかわってました。

●53ページ、がんばれゴエモンのキャラ紹介の写真で、からすがなぜかゴエモンに化けてしまいました。

●78ページのアテナの記事、下から2段目最初の行で「8方向レバー」とあるのは「4方向レバー」のマチガイでした。

●前回書き忘れてしまいましたが、8月号の160ページ、バトルシティーのタイトルのところに〝Ⓒ㈱ナコム″とあるのは、〝Ⓒ㈱ナムコ″のマチガイでした。

今月は36行で済みました。1日も早くこのコーナーがなくなることをめざし、㊓一同ガンバリむぁ～す。

大募集

びーぷるランド原稿

「びーぷるランド」は、読者のみなさんが作るページです。ゲームについての意見、プレイした感想、各コーナーへのおたよりをお待ちしてます。

新コーナーアイデア

改名を機に、新コーナーのアイデアを大々的に募集します。おもしろいアイデアを送ってくれた人にはTシャツをプレゼントしま～す。よろしくネ！

BEEP LOAD ゲームプログラム

「BEEP LOAD」は、なくなったわけではありません。「今月もなかった……」とガッカリしてるあなた！ あなたの投稿が命です。おもしろいプログラムを作って、どしどし送ってください（ショート、ロングいずれも可）。

なお、プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。また、対応機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記し、プログラムの内容、操作方法等をくわしく書いてください。

ライター

BEEP編集室では、コンピュータゲーム（とくにパソコン）に関係する分野の原稿を書ける、東京近郊在住の人を募集しています（原則として18歳以上）。

①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野⑦その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室ライター募集係あてに送ってください。ライターとして登録されたときは、ご連絡します。

送り先

〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、86年1月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●85年9月号

☆特集 おもしろプレイ大集合‼
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト
ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究 アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク
ペンギンくんWARSほか
☆YATATA WARS

●86年1月号

☆特集Ⅰ ま、ファミコンなワケだ‼
ツインビー／マッハライダー／マクロス
エグゼド・エグゼス／スターラスターほか
☆特集Ⅱ 名作ＲＰＧ研究編
・ウルティマⅡ、Ⅲ、Ⅳ、ウィザードリィ
☆徹底研究 ザ・スクリーマー
☆緊急レポート ブラスティー
☆ビデオゲーム・ラボ ガンスモークほか
☆特別付録 BEEP 1986 CALENDAR

●86年3月号

☆特集Ⅰ 16ビットゲームを撃て‼
・ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験
ZONE
・ダイナミックなＢＧＭで絵物語を
メルヘンヴェールⅠほか
☆特集Ⅱ ファミコン・セガ
グーニーズほか
☆徹底研究 ハイドライドⅡ
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年4月号

☆特集Ⅰ なんてったってＲＰＧ
・人生ゲームこそＲＰＧだ！
・人気パソコンＲＰＧ大解剖！
ザナドゥ／ハイドライドⅡほか
☆特集Ⅱ それいけ！ ファミコン・セガ
・ドラゴンクエスト／アトランチスの謎ほか
☆徹底研究 タイムエンパイア
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年5月号

☆特集Ⅰ ちょっと待って！ ファミコン
・拝啓ゲームメーカー様
・拝復ファミコンユーザー様ほか
☆特集Ⅱ 待ってられないファミコン&セガ
・セクロス／スパイＶＳスパイほか
☆特集Ⅲ 人気アメリカンゲーム情報
☆緊急レポートⅠ
・グラディウス／ハイドライド・スペシャル
☆徹底研究 リグラス

●86年6月号

☆特集Ⅰ 近ごろ、ゲームミュージック
・ゲームサウンド名場面
・打ち込んで聴こうゲームミュージック
（ファンタジーゾーン／魔界村ほか）
☆特集Ⅱ テレホビーすくらんぶる
・ドラゴンクエスト／グラディウスほか
☆必殺‼ 徹底研究3本固め
・三国志／レリクスほか
☆緊急レポート ゲゲゲの鬼太郎

●86年7月号

☆特集Ⅰ 掟破りのBEEPスポーツ大将
・幅跳び、サッカー、プロレス、野球ほか
☆特集Ⅱ 極楽テレホビー
・謎の村雨城／ドラゴンクエストほか
☆緊急レポート
・スーパーチャイニーズ／魔界村
☆徹底研究 ファイナルゾーン―ウルフ―
☆特別企画 ヤタタ・スゴロク
☆YATATA WARS（最終回）

●86年8月号

☆特集Ⅰ 遠藤雅伸さんとつくったBEEP
・アタリのゲームが好き
・モノポリー、スクラブル必勝法ほか
☆特集Ⅱ ファミコンだ！ ヤリコンだ！
・スターソルジャー／ソロモンの鍵ほか
☆特集Ⅲ セガの時代だ！メガとびだすぜ！
・ファンタジーゾーン／ダンプ松本ほか
☆徹底研究 北斗の拳
☆緊急レポート 沙羅曼蛇ほか

●86年9月号

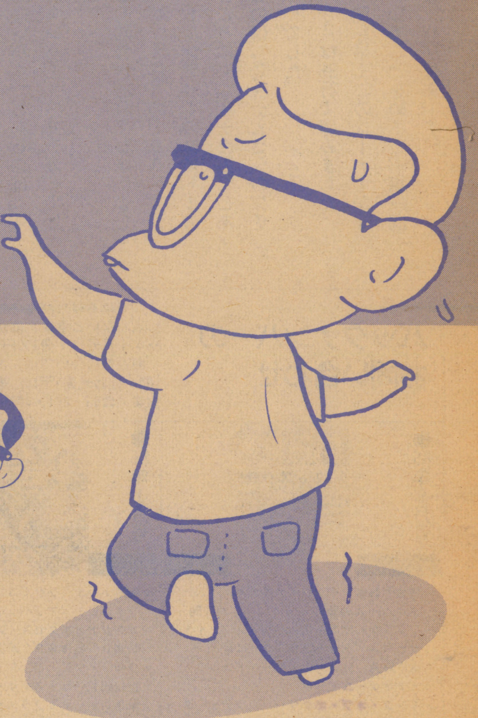
☆特集Ⅰ シミュレーションゲームの誘惑
・ペナントレース／リスク／アップフロント
三国志／現代大戦略／シティファイトほか
☆特集Ⅱ ファミコンゲーム大作戦
・キングスナイト／ワルキューレの冒険ほか
☆対決！ 北斗の拳
☆徹底研究 メルヘンヴェールⅡ
☆緊急レポート ＡＳＯ
☆特別企画 フォーメーション・バトルズ

芋のビタミンD

第3回
ジャンケングリコ

連載第1回から読者カードのつまらない企画のベスト（ワースト？）3に登場して、さすがの㊥もショックは隠しきれそうもない。でも、お調子者の㊥のことだから、励まし・情報提供の手紙をもらえばすぐ元気になることまちがいなし。お便り、待ってま～す。

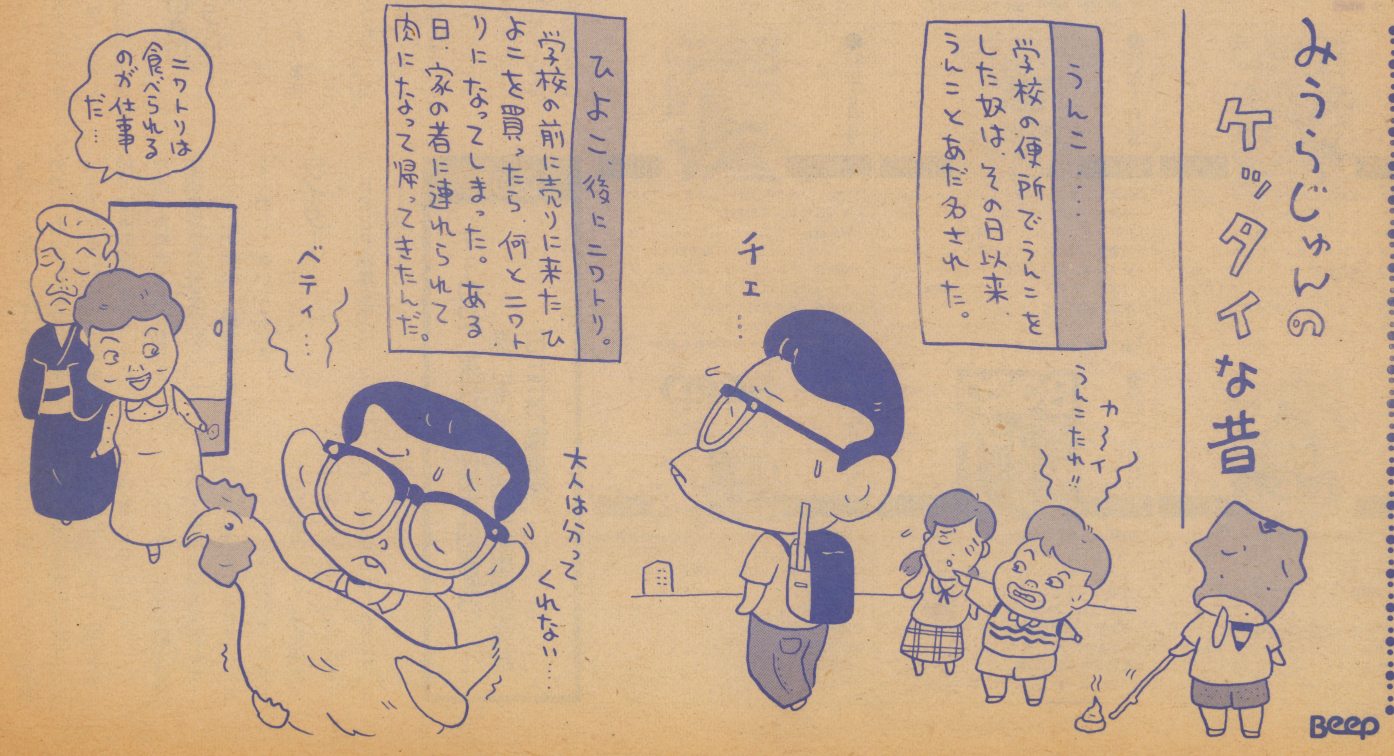
文●氷水芋吉　絵●みうらじゅん



先日『台風クラブ』という映画を、遅ればせながらもビデオで見たんだけど、そこでビックリ、この映画の舞台となっている学校が、なんと㊥の出身中学なんだ。懐かしい校舎、見なれた通学路、何度も呼び出しをくらった職員室。うーん、思わず涙をこぼしながら笑ってしまったね。

ところで、ボクのいちばん思い出に残っている場所というのが、なんと中学校の屋根裏！ といっても、中学の校舎に特別な屋根裏部屋とかがあったわけじゃなくて、ただたんに屋根裏。昇降口のゲタ箱の上に登り、そこから天井の板をはずして上がるんだ。

天井裏は、はっきりいって暗い、狭い、汚いの3拍子がそろったところで、何を好きこのんであんな場所に行ったりしたのかなぁ？ と、今考えると不思議なんだけど(別にのぞき見をしようとしてたんじゃないぜ)、まあ、そこは中学



生の純粋な好奇心、探求心のなせるわざということで、先生も笑って許してくれ……ればよかったんだけど、許してくれなかったんだよねー。誰が告げ口したのか、天井から下りてきたら先生が待っていて、ただ一言「あとで職員室に来い！」。

それはともかくとして、学校というのは、隅々まで知っているようで、案外と行ったことのない場所が多いもの。たまには学校探検とシャレこんでみるのもおもしろいんじゃないかな。

もちろん、その結果「君もしくは君のメンバーが捕らえられ、あるいは殺されても、当局はいっさい関知しないからそのつもりで」（『スパイ大作戦』の名フレーズ）というわけで、「成功を祈る」。

なぜジャンケン グ・リ・コ

ずいぶん前置きが長くなったけど、さっそく今月の本題「ジャンケングリコ」に入ろう。

『グリコ』というのは、ジャンケンをメインに使った遊びの一種だ。ルールはかんたん、何人かでジャンケンして、勝った人間が、勝った手（グー、チョキ、パー）に応じて何歩ずつか進み、早くゴールに着いた者が勝ちになるんだ。

ところで、なぜ『グリコ』という名前がついているかというと、グーで勝ったときは「グ・リ・コ」と唱えながら3歩、チョキで勝ったときは「チ・ヨ・コ・レ・イ・ト」で6歩、そしてパーのときは「パ・イ・ナ・ツ・プ・ル」で6歩、それぞれ進めるからなんだ。

別に、グリコの「一粒300メートル」というコピーに関係しているとか（300メートル＝300歩？）、グリコキャラメルの箱に描かれているフィリピン人（知ってた？）の格好が、理想的な大股歩きのフォームだから、というわけじゃあないよ。それはともかく、会社名を無断で使用して、グリコさんには迷惑かけてます!?

♬学校帰りの道で

この『ジャンケングリコ』、なんといっても学校帰りにやるのがいちばん燃えるようだ。とくに、いちばん遅れている奴がみんなのカバンを持つようにすれば、燃え方もひとしお！

だけど、先頭とビリの差が100メートルぐらいになると、ジャンケンするだけでひと苦労なんだよね。大声で「ジャーンケーン……おーい、そっちのほう聞こえるか!!」なんて具合で、近所メイワクだったらありゃしない。

また、それぐらい遠くになると、ほとんど後出し、インチキなどがやり放題。というわけで、この遊びに勝つには、大股歩き、大声、そして視力の3拍子がそろっていないといけないようですな。

ところで、編集室でこの話をしていたときに、編集の"頭"さんが「グーで勝ったときに、『グリコ』で3歩しか進めないところがいいんだよね。これが『グリコのおまけ』って7歩にしちゃうと、おもしろくもなんともないんだから」といったんだ。

これは何が言いたいのか、というと、

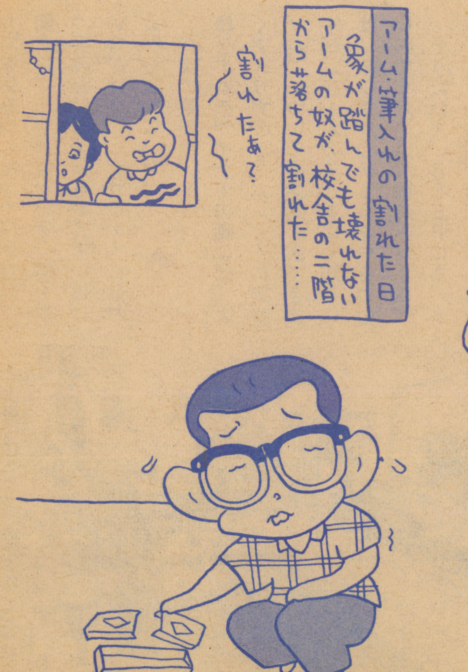
『グリコ』の3歩というのは、ほかの『チョコレート』『パイナップル』の6歩に比べて進める距離が短い→といって、『グリコ』を嫌って全員がチョキばかり出していても勝負がつかない→だから、進める歩数が少なくてもここは着実にグーで勝っておこう」

という深いヨミがあるからこそおもしろいのであって、それを『グリコのおまけ』の7歩にしてしまうと、そのようなヨミがなくなってしまうからつまらない、といっているわけなんだ(あー、長い文章！)。だから、みんなも『グリコのおまけ』は使わないようにしよう！

㊫のいちばん怖いもの

この世の中でなにが怖いといって、愛読者カードの「つまらなかった記事」の欄にでかでかと「ビタミンD」と書いてあることほど怖いものはないだろう（スピード違反のネズミ捕りも怖いけどね）。しかも、それが大量にあるときなんか、冷汗噴出、脈拍増大、瞳孔拡大、四肢……おっと、うちのワープロには「ケイレン」という単語が入っていないぜ。

そんなわけで、来月のビタミンDは「元祖サバイバルゲーム・輪ゴム銃撃戦」だ。それでは……来月号でまた会おう！ ㊫



夢吉飛脚便

第5便 BEEPER↕日本ファルコム

取材・構成／亜蘭仁
イラスト／Y・HASEGAWA

やっと暑さも一段落。えっ？ 残暑で参ってるって？ い い若いモンがそんなことでどうする。ゲームの秋（なんて言葉があるかは知らねえが）にそなえて、パワーアップしておくれ。

今回は、去年から今年の前半にかけて、『ザナドゥ』でパソコン界に旋風を巻き起こした、『日本ファルコム』に行ってきたぜ。

なんと社長さん！

東京は立川市にあるファルコムの本社を訪れてみてビックリ！ 待っていてくださったのは、社長の加藤正幸さん。まさか天下のファルコムの社長さんに会えるとは、感謝感激雨あられ。思わず緊張しちまったぜ。でも、ありがてえことに暖かい人柄の方で、すぐにうちとけて、ひと安心だ。

で、さっそくBEEPERからの便りを取り出す。

●ザナドゥは最高におもしろかったです。ああいうゲームは、どうやって考え出すのですか？ 教えてください。（北海道・関広和）

知りてえ、知りてえ、おいらも知りてえ。加藤さん、教えてチョーダイな（とナレナレしい態度）。

「要するに、自分たちがやってみたいゲーム、いいと思うゲームを考えるということです。それと、ウチの場合、とにかくユニークなものを作りたい、日本初と名のつくものを作りたいと、いつも思っているんです。昔、『ぱのらま島』という作品を出したんですが、これなんか、日本初のRPGでした。

今秋には『アステカⅡ』というアドベンチャーが出ますが、これには、アイコン選択（コマンドが小さな絵で表示され、ジョイスティックだけで入力が可能）を取り入れました。これでアドベンチャーゲームも新しい時代を迎えるんじゃないですか」

なるほどねえ。そんな考え方が『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』を生み出したってワケだね。関クン、わかったかい？ 君もやってみたいゲームを考えていけば、いつかはゲームデザイナーになれるかもしれないぜ。

お次の質問は、と。

●ゲームデザイナーの話には、よくアメリカのゲーム（とくにアップル）についての話題が出てきますが、ゲームのことをよく知るには、アップルのゲームをやるといいのですか？（大阪府・B－G）

そうだねえ。BEEPにも、よくアップルの話が出てくるもんね。こいつは気になるとこだ。じゃ、その解答を聞いてみようか。

「今まではね」

と、加藤さんはおっしゃった。ドキッとさせられる言葉じゃねえか。もう、アップルの時代は終わったといわんばかりだ。話を続けてもらいましょうか。

「3年前には、日本のゲームは10年遅れてるなんていわれ方もしてました。でも、今では日本のほうが上を行ってるジャンルもあるから、とくにアップルをやる必要はないと思います」

いやー、おそれいりやした。たしかに、最近は日本のゲームもおもしろいもんね。無理してアップルのゲームをやることはないのかもしれねえ。そうすると、これからは逆に日本のゲームが世界を引っぱることになるんだろうかね。

「いや、それはないでしょう。日本とアメリカじゃ、ユーザーの層が違いますからね。今アメリカでは、ゲームを始めるまでに何日も

◀ショップもやってまーす。店内にはザナドゥグッズがいっぱい。

かかるようなシミュレーションゲームが売れていて、完全にマニアックな世界に入ってしまってます。そういう意味では、まだまだ手本になる面もあるわけですよ。もっとも、それを日本に持ってきても誰もやらないでしょうけどね」

そうか。ユーザーのキャリアというか、質というか、そんなところが違っているから、日米のゲームのどっちが進んでいるかなんてかんたんにはいえないワケだね。

BEEPER諸君が経験をつんで、アメリカのゲーマーと肩を並べたとき初めて、世界をリードするゲーム王国が決まるのかもしれねえ。こいつは、責任重大だぜ。

ゲームを作ってるワケ

加藤さんの話はとてもおもしろくて、おいらもついつい脱線しちまうことが多い。でも、その話の一つ一つが、パソコンゲームに対

▲余裕の表情で秋の新作３本について語る加藤社長。

する愛情を感じさせてくれて、心が暖まる思いだ。

加藤さんは、昔コンピュータが真空管（知らねえかな?）で動いていたころからこの世界に入り、ビジネスの仕事をしているうちに、どうしてもゲームがやりたくなったのだそうだ。それだけに、ゲームにかける情熱は並大抵じゃない。今後のゲームについても、

「ゲームが文化と呼ばれるようになるまでやっていきたいですね。大人はどうしても生産性のないものに熱中することに後ろめたさを感じてしまうようです。でも、人生そのものがゲームみたいなものなんだから、知識欲を満たして人生をエンジョイするために、ゲームをやってもらいたいものです」

うーむ、重いお言葉。

「教育ソフトにしたって、今あるような固いものじゃなくて、ゲームのノリでできるものを考えたほうがいいと思います。今度発売する『ロマンシア』なんて、みんなで仲良しになろうって感じのゲームで、気がつかないうちに道徳の勉強になるかも。大ゲサかな?」

『ロマンシア』はアクションアドベンチャーゲームで、決してRPGじゃないそうだ。内容的には、スーパーマリオのザナドゥ版(?)って感じだから、期待できるぜ。

ともかく、加藤さんとファルコムのゲームワールドは、はてしなく広がっているのだ。

ナニワ節だよ！　おっかさん

ゲーム界の今後を展望してもらいたいとお願いしたら、逆に、**「どうなるんでしょうね」**と、聞かれてしまった。何か考えているくせにトボケちゃって、加藤さん、ズルイ。

「まあ、ファミコンがどうなるかってとこじゃないですか。ウチとしても、そのうちファミコンもやってみたいと思ってますから」

ちなみに、『ザナドゥ』のヒットは、ファミコンソフトもパソコンソフトもあまり差がないなかで、『ザナドゥ』だけが違っていたから、と分析しているそうだ。そういう意味では、

「もし、ファミコンで『ザナドゥ』が出るとしても、それはパソコン版とは違ったものになるでしょう」

▲チームワークバッチリの開発スタッフ。奥にいるのは、あの木屋さんだよ～ん。

とのことだった。ファミコンへの移植に反対している『ザナドゥ』ファンのみんな、心配することはないんじゃねえかな。

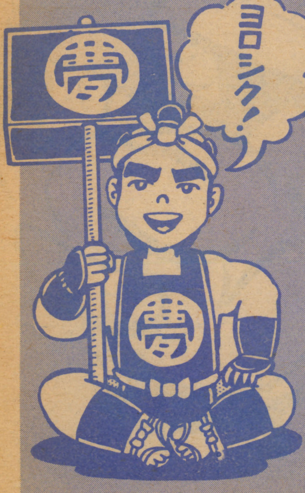
それから興味深かったのは、次のお言葉。

「ウチは、はやりに乗る必要はないと考えているんです。みんながMSXだと騒いでいるときには手を出さず、今頃(?)MSXのゲームを作っているんです。ファミコンも、ブームが去ってみんな手を引いたあとでヒットを飛ばせばカッコイイでしょう?　ウチは、ナニワ節的なところがあるんですよ」

イキだねえ。このへんがファルコムらしいとこなんだろうね。

会社設立以来、徹夜がないってのもすばらしい話。秋には『ザナドゥ』のレコードも出るし、シナリオⅡも発売が近いそうだから、ますます楽しみだね。加藤さん、本当にありがとさんでした。これからも大期待しちゃいますぜ。

おたより募集中



このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。夢吉に行ってほしいメーカー名、メーカーへの意見、質問、苦情など、なんでもけっこうです。採用された方には粗品をさしあげます。

（送り先）〒102　東京都千代田区四番町２－１　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP夢係

だれでもゲームデザイナーになれる(!?)わけじゃない!

番外編

ゲームデザイナーになりたがっている少年は多い。でも、本物のゲームデザイナーになれる人は意外に少ないものだ。今回は、番外編としてゲームデザイナーの条件について書いてみよう。

文／松岡 正　ILLUST／M. YAMAMOTO

「ゲームデザイナーにしてください」

最近、ゲームデザイナーという名前にあこがれて、これを目指す少年が増えている。わたしのところにも、そういう少年がよくやってくるが、その実体は、ゲームしかできない自閉症少年であったり、既存のゲームアイデアを組み合わせただけで自分が作ったと思いこんでしまっている脳天気少年がほとんどである。

こういう少年に共通していえることは、〝ゲームしか知らない〟ことである。趣味は、パソコンと1日1回のゲームセンター通い。こういう少年にかぎって、どのゲームで何時間プレイしたとか、どこに隠れキャラがあるなどをやたら自慢したがるのだ。当然、女の子とも口をきいたこともなく、ゲームこそが自分の生きる道だとかってに思いこんでしまっている。人間的にみれば、精神的な欠陥者、あるいは、ほとんどビョー人なのだが、本人は気が付いていない。

当然、こんな人間がオモシロイゲームなど作れるわけがないのだが、もちろん、それすら気付かない。

では、どうしたらゲームを作れるのか、という話になるのだが、その前にここで理想のゲームデザイナー像を書いておこう。

理想的ゲームデザイナー像

ゲームデザイナーとは、オリジナルゲームを作る人である。まず、その〝絶対必要条件〟を挙げておこう。

①アイデアは、ゲームにかぎらず、何でも、いくらでもでてくる。つねにアイデアの50や60はある。

②絵がうまいこと。マンガではなく、基礎デッサンがちゃんと描けなければならない。

①については、当たり前のことなので何もいう必要がないが、②の絵がうまいというのは、少し説明が必要かもしれない。

ゲームにかぎらず、少なくとも形あるものを創り出すとき、もっとも重要な能力はシミュレート能力である。

映画監督でも、戦艦の設計デザイナーでも、最初にかれらが行うことは、頭の中で細部にわたって正確にシミュレート(作り上げる)することである。

映画監督の絵コンテや脚本、あるいは設計デザイナーの設計図などは、かれらの頭の中にすでにでき上がっているものを紙の上に映し出したものにすぎない。かれらの仕事は、その映像に近いものをいかに創り出すかなのだ。そのためには、どんな苦労もいとわないはずである。

絵を描くという行為においても、シミュレートできる能力が必要である。まず、描こうとおもう対象を一度頭の中でシミュレートして組み立てる。そして、その映像をキャンバスなり、紙なりに映し出すのである。

よく絵の下手な人がいるが、かれはこの頭の中での組み立て作業をせずに、いきなり紙の上に絵を描いてしまうからだ。

もちろん、ものを創るときには、こうしたシミュレート能力のほかにも、形ある物を作り上げる芸術

的才能が必要なことはいうまでもない。

黒沢明監督が、自ら芸術的ともいえる絵コンテを描き、脚本を書いて映画を作るのも、また、かつて本田宗一郎が自ら設計デザインしたバイクを作り上げ、レースに送り出したのも、その一例である。

このように、何かをつくりあげる人間というのは、一技術者であり、一芸術家でなければならない。決して批評家や評論家であってはならないのである。

才能のないゲームデザイナーがゲームを作ると…

創造者（クリエイター）であれば、つねに豊かな創造力と冷静な観察能力が必要とされるが、一部には、そういう才能とまったく無縁の人間がゲームデザイナーの場合もある。

ビデオゲームというのは、モニターに映し出される映像をどう動かすかに90パーセントかかっており、自分でキャラクターを描かないまでも、ひととおりの絵のセンスがないと、ゲームデザイナーなどとはいえない。

以上のような才能のないゲームデザイナーがゲームを作った場合、まず企画内容が原案とはまったく違ったものになってしまったり、あるいは問題点が続々出てきてゲームにならなくなってしまうことがある。

こんな状態になってしまったら、だれもゲーム完成時の全体像などわからなくなってしまう。

そんなかれらがどうしてゲームをつくれるかというと、周りに優秀なスタッフがついているからだ。とくに大手のゲームメーカーなどでは、すでにいくつものゲームをてがけてきた優秀なプログラマーが多数いるので、実際のゲームづくりのノウハウはかれらのほうがよく把握している場合が多い。

こういう場合は、ゲームデザイナーが「ここをこんなふうにしてみようか」などと、あいまいなことをいってもゲームができてしまうこともある。

しかし、これではゲームデザイナーとは名ばかりの、たんなるアイデアの提供者にすぎない。もちろん、ゲームはアイデアが勝負なのはいうまでもないが、ただアイデアをプログラマーに伝えるだけではプログラマーによってまったく違ったゲームになってしまい、だれがゲームを作る主体なのかわからなくなってしまう。

ゲームデザイナーが自分の思いどおりのゲームを作りたかったら、かならずキャラクターは自分で描き、仕様書や具体的なデータ値まで指示するのが当然だろう。それができない場合は、「このゲームは自分が作った」などとは到底いえないだろう。

才能のない少年はどうするか?

わたしのところにも、よくゲームを作りたいという少年がやってくる。そのなかには、「ゲームのアイデアは出ないんですが、どうしたらいいでしょう?」という少年もいる。こういうとき、わたしは「アイデアが出ないのは才能がないからであって、そういう人はどんなに努力してもムダです！」とはっきり言うようにしている。

しかし、そう言われてもまだあきらめのつかない人間もいる。そういう人は、次にどうするかというと、

1、意味もなく、つまらない専門用語を覚える。

2、いかにも大げさに、そしてかっこよく企画書を書きまくる。

等のくだらないテクニックだけを覚えようとする。

こうしてできあがった企画書は、まず第1にやたら前置きが長い。

いわく、昔むかし、ある国はとても平和でした……。ところが、ある日、悪い悪魔がきてお城のお姫様をさらってしまいました……

うんぬん。

そして第2に、やたら出現キャラクターの名前がウルサイ！　自分ひとりの空想の世界にひたりきってしまい、何十というキャラクターに名前とスコアと性格をつけて喜んでいる（ほとんど意味があるとは思えないが……）。

第3に、やたら思いこみがはげしい。いわく、これまでにない画期的な要素を持った3次元シミュレーションゲーム……等々。ハード的に実現可能か否かなどはまるで眼中にない。

第4に、かんじんのゲームルールがほとんど書いてない。また、書いてあっても、他のゲームの書き写しである。

たしかに、かれらの情熱には、感心することも多い。しかし、どうして他人と同じことしか書けないのか、どうして自分の書いていることがだれでもが考えていることだとわからないのか不思議である。どんなにゲームが好きでも、ゲームの知識があっても、ゲームを作るのとは別なのである。

もっとも重要なのはデザイナーの人間性

さらにいえば、ものを創り出すという行為には、もうひとつ重要なものがいる。その作り手の人間性である。

たとえば、コンピュータの計算を使っているような最新の戦闘機でさえも、その設計時の裏話を読むと、その設計デザイナーの主義、あるいはそのときの気分によってデザインが決められていることが多いのに驚かされる。

ビデオゲームの場合も、ゲームデザイナーの能力が大きければ大きいほど、その作品にかれの性格、個性が表れることが多い。その際、作り手の人間的なおもしろさがなければ、当然生まれるゲームもつまらないものになってしまう。

ゲームが大好き、ゲームのことなら何でも知っているというのは悪くないが、ゲーム以外は何をやってもダメというような人間ではおもしろいゲームは作れない。

つまり、人間的なおもしろさ、広がりがなければ、たとえどんなに知識があっても、そこから何ひとつ新しいものは生まれてこないのである。結局、いつまでたっても他人のアイデアの模倣を繰り返すしかないだろう。

ここまで書けば、どうしたらおもしろいゲームが作れるかは明らかだろう。人にたよっているうちは、決してゲームを作ることはできないのだ。

ゲームデザイン アイデアノート

今月も、先月にひきつづきRPGについて考えてみよう。モンスターを倒して経験値をふやすだけのRPGがなぜこんなにはやってしまったのか、どうすれば本来のRPGのおもしろさがとり戻せるのだろうか？

RPGって何者だ？②

文●米平 申　イラスト●Y・HASEGAWA

前回は、「モンスターを殺して経験値を獲得し、レベルを上げる」ことが、今やRPGのすべてと考えられていることについて書いてみた。

そして、さらに考えを進めてRPGって何だろうと考えてみるに、「ゲームの中で、プレイヤーがある特定の役（たいていは主人公）を演じ、あたえられた目的を果たすゲーム」という結論に達した。ここには、敵を殺して経験値を獲得し、レベルを上げるという考え方はまったくない。

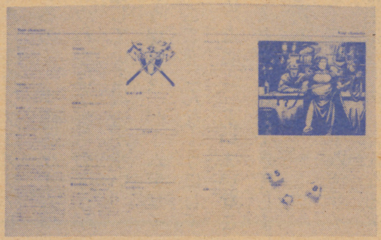
いつごろから「敵を殺して…」という約束事（？）ができてしまったのだろう。

RPGのワンパターンは、最初のができすぎだったから

RPGのはじまりは、「ダンジョン&ドラゴンズ®」というゲームだということは、キミも知っているだろう。

このゲームは、60年代後半に原型が生まれ、70年代に入ると爆発的に流行した。

内容は、トールキンの「指環物語」をベースとして作られたファンタジーRPGだったが、この中に「モンスターを倒し、シナリオに設定された目的を果たし、ゲーム中に適切な行動をとれば経験値を獲得して、プレイヤー・キャラクターの能力を上げることができる」という考え方があった。



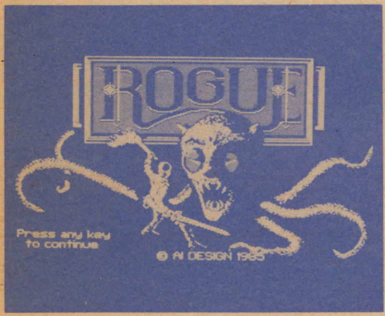
▼日本語版「ダンジョン＆ドラゴンズ」®

さて、この「ダンジョン&ドラゴンズ®」にのめりこんだ人々のなかから、このゲームをコンピュータに移植できないか、という考えが生まれてきた。

その結果、出てきたのが、最近日本でもコンピュータ・ネットワークに登場し、ソフトも発売されている「ローグ」や、RPGソフトの傑作「ウィザードリィ」シリーズや「ウルティマ」シリーズである。

ここからが問題だ。

この「ダンジョン&ドラゴンズ®」を移植したゲームがあまりにも傑作すぎたのだ。そこで後続のソフトが「ウィザードリィ」や「ウルティマ」に追いつくため、同じシステムのソフトを乱発しはじめた。



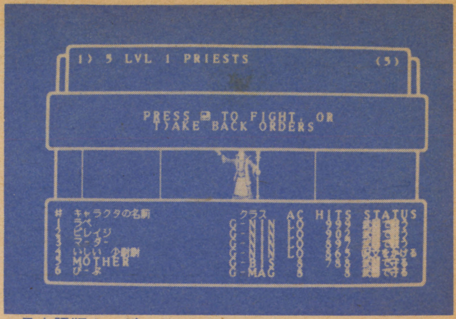
▲シンプルだが、奥の深い「ローグ」。

もはや「RPGって何だ？」という基本の発想は置き去りにされ、「ウィザードリィ」もどき、「ウルティマ」もどきが花盛りとなってしまったのだ。

さらにRPG後進国の日本には、本家本元の「ダンジョン&ドラゴンズ®」のRPGよりも先に、コンピュータ・ソフトが紹介され、混乱（というよりマチガイ）をますます深めてしまったのだ。

ここに「RPG＝敵を倒して経験値を獲得し、レベルを上げるゲーム」という誤解が生まれるもとがあった。

もちろん、ボクはここで「ウィザードリィ」や「ウルティマ」を批判する気は毛頭ない。前にも書いたとおり、この2つのソフトは



▲日本語版ウィザードリィ。

「ダンジョン&ドラゴンズ®」をなんとかコンピュータに移植しようとしたもので、原作(?)の特徴をうまくコンピュータ上で再現している。

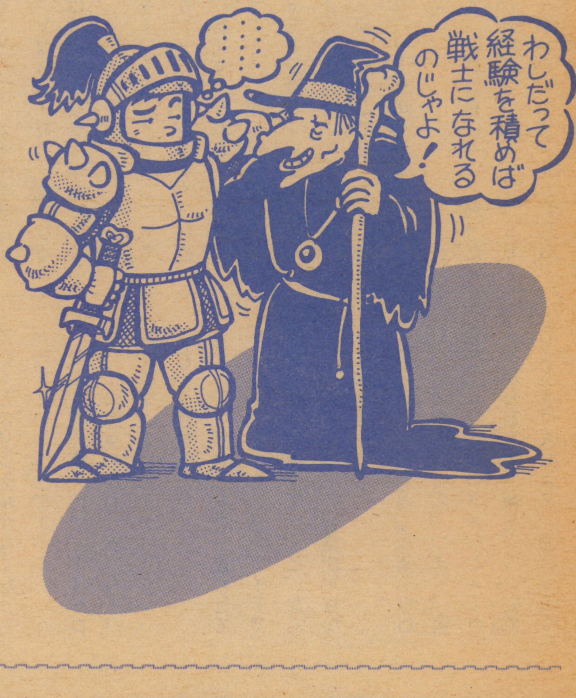
ところが、その後のソフトが、「○○○」もどきソフトばかりなので、コンピュータの特性を生かした独自のRPGが生まれてこなくなってしまった、ということを指摘したいのだ。

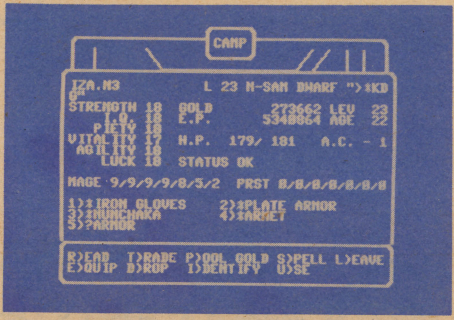
キャラクターのレベルアップは能力分けをもっと細かく……

もうひとつ問題となるのは「経験値」だ。

RPGでは、ゲーム進行中にキャラクターがなんらかの適切な行動をとったり、戦闘で勝ったりすると、キャラクターを成長させる「経験値」が得られる。この「経験値」という考え方は、功罪半ばするめんどうなものだ。

この「経験値」がある程度蓄積されると、ふつうキャラクターの格(レベル)が上がる。これはキャラクターの体力や技術が増加する形で示されるわけだ。





▲RPGにはさまざまな能力分けがある(アップル版ウィザードリィ)。

プレイヤーにとっては、自分の創造したキャラクターがそれだけ成長していくわけで、これもRPGの楽しみのひとつにちがいない。

どの程度まで「経験値」を貯めると次のレベルへ上がれるのかもわかるし、プレイヤーの励みになる。こういう点では「経験値」というのは、とても便利なものだ。

でも、ちょっとヘンだと思わないだろうか?

たとえば、魔法ばかり使ってモンスターを倒しているキャラクターがいるとする。このキャラクターが、次のレベルになると武器を使って敵を倒す能力まで上がってしまうのだ。

別の例で考えてみよう。たとえば水泳は得意だけれど、陸上競技のヘタな生徒がいるとする。たまたま、その学期の体育の授業は水泳のほうが多かったおかげで、学期末の通知表は5段階評価の「4」だった。

この通知表の「4」という評価は、その生徒がほとんど水泳だけで獲得したものだ。それなのに、陸上競技もふくめた「体育」のワクで見ると、あたかも陸上競技まで「4」ぐらいの能力があるかのように見られてしまう。

どうだろう、やっぱりヘンじゃないかな?

これは、能力分けが大まかだからだ。

通知表の項目の分け方が「体育」ではなく、「水泳」とか「陸上競技」とか分けられていれば、その生徒の能力はもっと適切に「水泳が5」「陸上競技は1」といった具合に表されるだろう。

そこでRPGに話をもどすと、このような細かいキャラクターの能力設定は、現在使えるハードの能力を考えると、不可能に近い。

では、どうしたらよいのだろうか?

ひとつの方法として、経験値がふえても、そのキャラクターの看板の能力以外は、あまり上昇させない、あるいはまったく上昇させないという方法がある。

この方法を使っている国産RPGソフトもあるが、残念ながら、いまひとつ物足りない感じだ。

なぜなら、魔法の能力だけとか、体力だけが優れているスペシャリストの存在を許してしまうからだ。

なるほど、そういうキャラクターも個性があっていいようにも思うが、おもしろいゲームにするためには、ある程度のバランス感覚が必要とされるみたいだ。

ひとつの能力を使い過ぎるキャラクターには、他の能力も使わせるような仕掛けをゲームに盛りこんでおくというのも、ゲームバランスをとるためにはひとつの方法だろう。

さらに、もっと基本的には、ゲームデザイナーは、キャラクターに全能力をまんべんなく使わせるようなシナリオやゲーム設定を作るべきだろう。

経験値に対する考え方を改め、おもしろいシナリオを作ろう

まとめていうと、こうだ。

RPGは、「作られた世界の中でプレイヤーが遊び、楽しむもので、決して単調な〝モンスター殺し〟や〝謎解き〟などを強制させられるものではない」ということだ。

現在の「経験値」万能主義が、本来のRPGのおもしろさを見誤らせているのではないだろうか。

この2点が、ボクの現在のRPGに対する考え方だ。

これを改善するためには、キャラクターの成長を「経験値」で計るのではなく、「何をしたか」に基準を置いたらどうだろうか。

その場合、一部の能力がとびぬけたキャラクターを作らせないように、ゲームバランスを考えたシナリオ作りにしなければならない。

という2つの提案をしてみた。

このうち後者は、デザイナーの考え方にもよるだろう。一部の能力の突出したキャラクターを認めるか、認めないか、だ。

ボクは、万人向けのゲームとして考えた場合、あまり極端なキャラクターを考えないほうがよいのではないかと思う。ただし、この場合、平凡なキャラクターが育ってしまう危険性があることもいっておこう。

どちらにせよ、この点の調整とシナリオ作りは、ゲームをおもしろくするためのもっとも重要な要素であることはいうまでもない。

どんなに優れた戦闘システムやゲーム処理システムを考えたところで、

かんじんの「物語」の部分がおもしろくなくては、お話にならないのだから。

　ボクの提案した2点を、ある程度解決し、新しい方向性を見出そうとしているのは、「ウルティマⅣ」だろう。このゲームでは、正しい行いをしなければプレイヤーはゲームを終わらせられない。『ダンジョン&ドラゴンズ®』の移植からはじまったこのシリーズを越えるものが、ほかにないのはなんとも情けない話だけれど……。

▲ウルティマⅣでは、ヒーローはつねに正しい行いをしなければならない。

スキーマーのHIGE君からのちょっとキツイお便り

　さて、今月のお便りのほうへ行ってみよう。

　最初は、「将棋+アクション」の課題でとりあげたHIGE君からのお便りだ。

「『ザ・スキーマー』のディベロッパーの方々&米平申さんへ――

　ちっとばかり言わせてください。

『画面は真上から見たアーコンタイプがベスト!』、『スクロールはさせないほうがよい』というアイデアについて!!

　ぼくは、自分自身の頭の中にはスキーマーの世界or感じを持っています。それに、よく米平さんが言っています! そう〝最近のゲームはオリジナリティがない〟など!

　スキーマーは、(アーコンに似ているが)一応オリジナルっぽい画面や内容です。それを〝アーコンのように……〟直したのでは、結局『BEEP版アーコン』になってしまうのではないでしょうか。

　スクロールはどちらでもいいのですが、7月号の修正案がいいと思います!

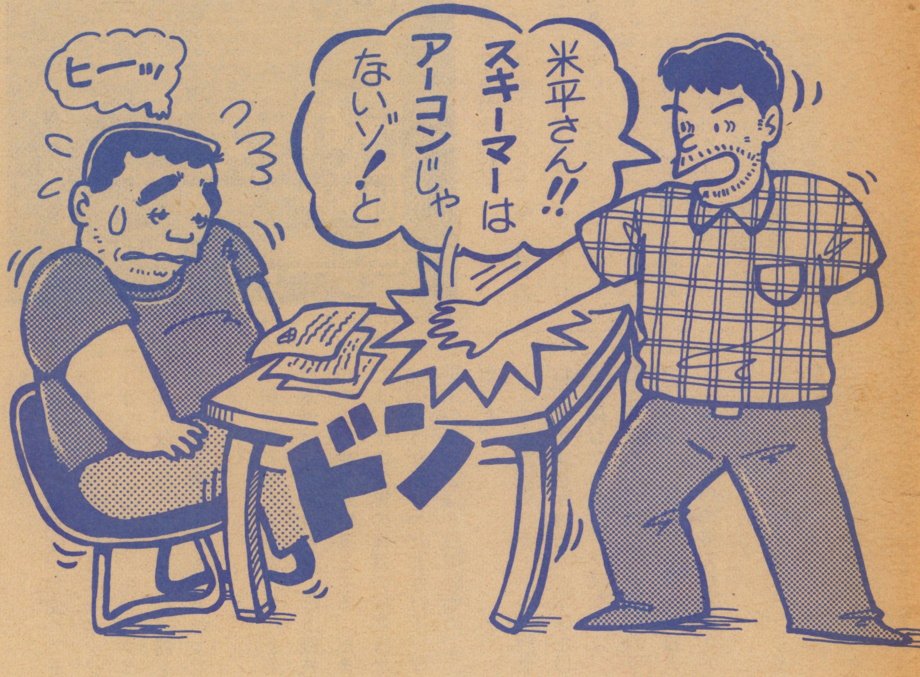
　あと、これは良い!!と思ったのは柿崎君のプランです。つまり、ぼくが言いたいのは、何かに似せていくとオリジナルがなくなっちゃう、ということです。

　P.S. 原作側(!?)とディベロッパーの意見のかわしあいもよいのではないでしょうか」

　という意見なのだ。

　そこで、ボクの意見を言わせてもらうと、HIGE君のアイデアで商品化まで考えていくと、なんといってもハードの容量が足りないと思っていた。

　これは、ボク自身も反省しなければいけないことだ。つまり、「容量が足りないからダメ」とメーカー側から言われた場合、つい妥協してしまうんだよネ。逆に「こうしてくれ!」とメーカー側につっぱねることができるのが、天才ゲームデザイナーやアメリカ流のやり方だ。



　このコーナーでは、商品化にすぐ結びつくアイデアを募集しているワケじゃないので、ボクももう少し冒険的になればよかった、と思っているのだ。

　ただ、ボクとしては、第1回目ということもあり、読者諸君の興味の傾向をつかみたかったんだ。

　それと、HIGE君のいうように、原作側とディベロッパー側の誌上での意見交換はどんどんやってほしいネ、期待してます。

「日常生活のRPG」ディベロップコーナー

　次は、誌上ディベロップコーナー。

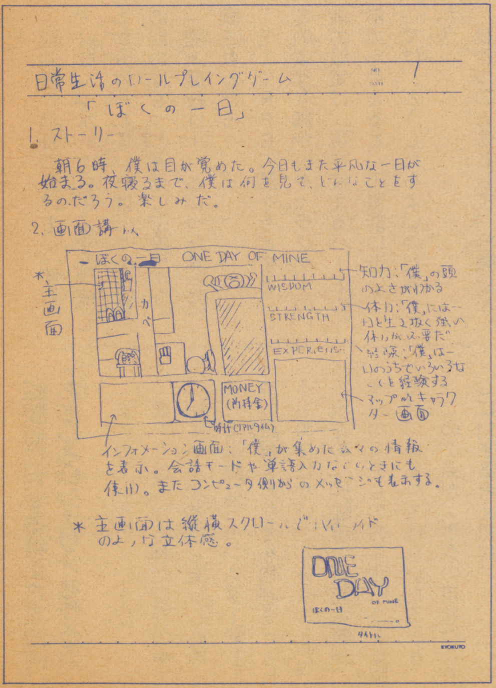
「日常生活のRPG」という課題の中の〝日常生活〟という設定をうまく使っている作品が、宮城県の松井道直君の「ぼくの一日」だった。

　なんといっても、プレイヤーがゲームの世界の中で、もう1人の「僕」になりきるという点がおもしろい。プレイヤーは一方で、自分自身の日常生活を送っているわけだけれど、もう一方で別の生活をしてみたいと思っている。その願望を満たそうというのが、このゲームの売りものだ。これはRPGの「基本」だものネ。

　ゲームは、最初自分が何者かわからず、それを調べるところから始まる。この謎解きは学校の始業時間までにしなければならない。もし、できなければ遅刻してしまうのだ。この謎解きのもっていき方がウマい。

　また、他の人の作品が、戦闘(?)が主体なのに反して、もうひとつの人生(というほど大げさではないけれど)を経験することを主眼としているのもよかったネ。

　今月は紙数がもうつきたので、この続きはまた来月やることにしよう。じゃあ、また!



▲松井道直クンの「ぼくの1日」の企画書。

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	1		29307	金額	
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)				備考	
					受付局日付印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1		29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日付印		

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。

この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。

また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

切り取り線

送り先	お名前	フリガナ	性別 男・女	年齢	ご職業
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書				
	Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
	Oh!/PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
	Oh!/MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
	Oh!/FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
	Oh!/16 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

RPG幻想辞典

第15回モンスター総合編PART Ⅲ

文・早川 浩
イラスト・Nikov

単行本化も決まり、いよいよ大詰めを迎えたRPG幻想辞典。今月も、先月にひきつづきモンスター編の第3回目をやってみよう。いやー、RPGに登場するモンスターって本当に多いんだね。

幻想辞典の単行本化決定！

以前から要望の多かったRPG幻想辞典の単行本化がいよいよ実現することになった。

これまで幻想辞典では、おもにモンスター、武器、防具、魔法について書いてきたが、単行本ではこれに大幅に修正、加筆したものを載せるつもりだ。

そのほかにも、今まで本格的にとり上げられなかった世界の神話、民間伝承の項を付け加え、本格的ボード版RPG（DUNGEON&DRAGONS、RUNEQUEST、TUNNELS&TROLLSほか）の紹介もするつもりだ。

さらに、おもな国産RPGに登場するモンスター、アイテム表を掲載し、幻想辞典の項目を見れば、その特徴がわかるようにした。

そして、なんといっても最大の呼びものは、幻想辞典オリジナルのボード版RPGである。

もともと幻想辞典は、コンピュータのRPGファンにも、ボード版RPGの雰囲気を味わってもらおうと、始まったものである。日本語版D&Dが発売されたとはいえ、まだまだ実際のボード版RPGに接触する機会は少ない。そこで初心者向けに、かんたんなボード版RPGを付けてみた。ルールの説明だけではなく、どのようにプレイすればいいのか、コツも書き加えたので、今までボード版RPGをやったことのない人でも楽しめるようになっている。

一応、発売予定は10月頃で予価は1500円だ。ボード版RPGがついてこの値段は安い！ なんてネ。

では本編に入ろう。

モンスター編

【アメーバー・G】 AMOEBA GIANT

単細胞生物の代表的存在アメーバーも、RPGでは立派なモンスターとして登場する。

アメーバーの大きさは本来ミクロン単位だが、人間を襲うほどのモンスターということは、「〜ジャイアント系のモンスター」とは比べものにならないほど大きくなっていることになる。

しかし、いくら大きいといっても、単細胞は単細胞、核を潰してしまえばそれっきりである。

外見はスライムと似ているが、単細胞ではないスライムが戦い方を変えてくるのに対し、アメーバーの攻撃方法は

あまり変わらない。相手にのしかかり、体の下にある口で消化し、ダメージをあたえるのだ。
　アメーバーの攻撃に対する予防手段に、とくに有効なものはない。アメーバーは細胞分裂をするため、真っ二つにしたと思っても2匹になっただけということも多い。
　生息場所は、湿気のある場所、つまりジメジメしたダンジョンがおもである。乾燥した場所にはまず出現しない。
　なお、アメーバーのモンスターネームとしてオークジェリー（OCHRE JELLY）がある。

【チョンチョン】

CHONCHON

　なんとも無気味な姿をしたモンスター、チョンチョンは、耳を羽にした人間の顔が空を飛ぶ姿を想像してほしい。
　なぜこんな変な名前がついたかというと、チョンチョンは空を飛びながら『チョン、チョン』と無気味な鳴き声を出すからだという。
　チョンチョンは、本来アルゼンチン、ペルーなど南米の国々の民間伝承に登場するモンスターである。
　その民間伝承によると、チョンチョンは魔法を使う力をもっており、魔法使いでなければチョンチョンの姿を見ることができない。つまり、ふつうは声でしかその存在を知ることができないのだ。
　RPGにおいても、チョンチョンは魔法の力を持ったモンスターとして登場する。チョンチョンの攻撃でダメージを受けると、傷は負わないがそのキャラクターの持つ魔力が吸われてしまうのだ（MAGICPOINT DRAIN）。
　姿が見えていればチョンチョンを倒すのはかんたんだが、見えないのではしかたがない。一説には、ソロモンの印を使った魔法を使うと、チョンチョンを地面に落とすことができるといわれている。
　出現場所はとくに決まっていないが、チョンチョンが活動するのは夜、それも月のない真っ暗な夜に空を飛びまわっているといわれている。

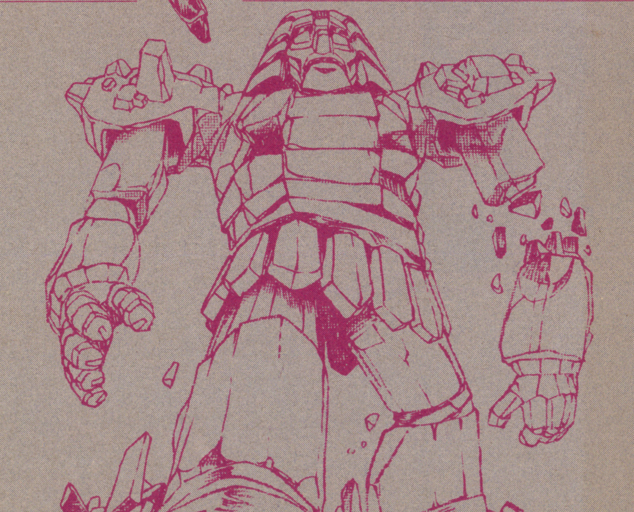
【ヴァルキリー】

VALKYRIE

　ヴァルキューレ、バルキリー、ワルキリュアといくつもの呼び方がある。このモンスター、果たしてモンスターと呼べるのか疑問が残るが、その本当の姿を知っている人は意外と少ない（どちらかというと、アニメの戦闘機を思い出す人が多いはずだ）。
　このヴァルキリーは、北欧神話に登場する神の使いである。
　その姿は若い女の戦士で、兜、鎧、槍で身をかため、馬に乗って空を駆けている。
　その役目は、死んだ戦士の魂を集めることである。なぜそんなことをするのかというと、その由来は北欧神話にある。
　北欧神話の全能の神オーディンに対抗する勢力として、ヨッツンヘイムに住む巨人族がいた。オーディンは、巨人族との戦いのために英雄を集めていた。その集める役がヴァルキリーだったのだ。
　ヴァルキリーの名前の由来も、古代ゲルマン語で『戦士を選ぶもの』という意味がある。
　ヴァルキリーの鎧はまばゆい光を放ち、北の空に映ったという。これがオーロラだといわれている。
　しかし、キリスト教の勢力が広がってくると、ヴァルキリーは魔女という意味になってしまった。

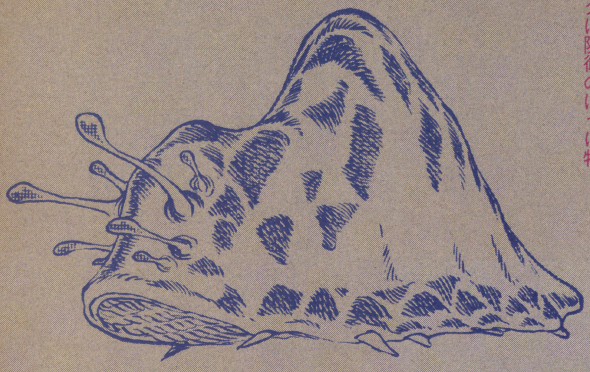
【リビングスタチュー】

LIVING STATUE



　日本語に直すと『生きた石像』という意味になる。実際に生きているわけではないが、動かないはずの石像が動きだして人間を襲ってくるのだ。
　リビングスタチューには2つのパターンがある。一つは本当の石像が悪の力によって生命をあたえられ動き出すもの。もう一つは、ガーゴイルなどのモンスターが動かない石像のふりをしていて、人間に近づくというものだ。後者はリビングスタチューとはいえないのかもしれないが、石像という点では同じである。
　前者のように悪の力によって擬似生命をあたえられるのはリビングスタチューだけではない。アンデッドモンスターのゾンビは死体に、ゴーレムは泥人形などに擬似生命を

あたえたものである。
つまり〝リビング〜〟と呼ばれるのは石像（STATUE）だけではない。剣、防具などについていることもしばしばある。
これらのタイプのモンスターを倒すには、悪の力との接触を断つか、完全に破壊するかしかない。



【スラッグ・G】
SLUG GIANT

スラッグとはなめくじのことである。つまり、巨大ななめくじということだ。大きさは、5メートル以上、ただでさえ気味が悪いのに、これほど大きくてはムムム……だ。
スラッグは、酸を分泌して土の中を移動する。この酸を戦闘時に相手に吐きかけてダメージをあたえる。
ちなみに、通常の攻撃では嚙みつくか、のしかかってくるかで、ふつうのモンスターと変わらない。
スラッグは防御のほうに特徴がある。体中がぬめぬめして弾力性があるため、メイスなどの棒状の武器では役に立たない。
むしろ、スラッグには塩が効果的。つねに体に水分がないと死んでしまうスラッグは、水を吸収する塩を体にかけると、乾いて死んでしまう。ふつうのなめくじと同じだ。
しかし、5メートルもあるなめくじに効果的な量の塩を用意するのはたいへんだ。
生息場所は、湿気があって暗い場所、つまり洞窟やダンジョンである。

【フロッグ・G】
FROG GIANT

フロッグとはカエルのこと。いくら大きくても緑色のアマガエルはそれほど怖くはないが、ヒキガエルとなるとゾッとする。よく、TOADというカエルのモンスターが出てくるが、これがヒキガエルである。
フロッグの攻撃方法というのは、ふつうのカエルがエサをとる動作を思い出せばいい。あの長い舌と大きな口が武器である。舌の長さは体長の2〜3倍はある。つまり、2メートルのフロッグだと、5メートル近く離れた相手でも攻撃できるのだ。
それに、みかけによらず大きな口は、人間程度の大きさのものならかんたんに飲みこんでしまう。一度飲みこまれたら、腹を切りさいて脱出しなければならない。
また、フロッグのなかには、毒をもっているものも多く、カエルだからといってなめてかかると大ケガをすることがある（ボクのキャラクターも飲みこまれて戦死した）。
生息場所は、湿気のあるところならどこでもOK（ボクは地下の書庫で襲われたことがある）。しかし、岩場などにも生息している。

【サティロス】
SATYR

サティロスとは、ギリシャ神話に登場する胴体・腕・顔が人間、下半身が山羊というモンスターである。上半身が人間で、下半身が4つ足動物というのはケンタウロスだが、サティロスは足が2本だ。
頭には2本の角ととがった耳をもっていて、鷲鼻のおじさんのような顔つきをしている。
ギリシャ神話におけるサティロスは、酒の神バッカスに付きしたがう半神半人で、好色で酒好きということになっている。また、音楽も好きで、いつも楽器を持ち歩いている。この楽器はチャーム（CHARM）の魔法と同じ働きをする。
半神半人というくらいだから、サティロスは当然頭もよい。人間ともなんの支障もなく話をする。
サティロスの名前は知らなくても、姿は知っていたという人も多いかもしれない。というのは、サティロスはギリシャ神話の中の名前で、ローマではファウヌス（FAUN）、パーン（PAN）などと呼ばれていた。
サティロスはとても好色で、SATYRIC＝好色な、という形容詞になってしまうほどだ。注意深いニンフたちを待ち伏せしてつかまえてしまうのだから、ふつうの人間では確実に奇襲攻撃にあってしまうだろう。
生息場所は、酒と女のあるところならどこでも。

【クラーケン】
KRAKEN

国産RPGブラックオニキスですっかり有名になってしまいすぎて、大蛸というイメージが定着してしまった。
実際のクラーケンは、現れると海が黒くなるといわれるほど巨大なモンスターだ。その正体は巨大なタコともイカともいわれているが、はっきりとは断言できない。というのも、その姿を見たものは巨大な触手で船ともども沈められてしまうため、タコかイカか判断するのがむずかしいからだ。タコにしてもイカにしても、海に生息する巨大なモンスターであることには変わりない。
世界各国には、海に住む巨大モンスターの伝説があるが、クラーケンと並ぶ有名な海のモンスターはザラタン（ZARATAN）だ。これも島とまちがえられるほど大きくて、

なにも知らず上に乗った人は　島が動くので驚いてしまう。

【リッチ】

LICH

LICHとは、古い英語で死体という意味を持つ。つまり、このリッチはアンデッドモンスターなのだ。

アンデッドモンスターのなかでもかなり強く、ゾンビが一般の死体が生き返ったものだとしたら、このリッチは魔法使いとか僧侶などの、魔法を使える者が生き返ったものと考えられる。

そのため、リッチはアンデッドモンスターにもかかわらず、魔法が使えるのだ。元の死体がレベルの高い魔法使いだったら、当然リッチはファイアーボールなどの魔法を投げてくることもある。

リッチはアンデッドモンスターなので、これに接触するとしびれ(PARALYZE)などのダメージを受ける。

リッチにはふつうの武器は通用しない。魔法のかかった武器、および聖なる武器、つまり銀で作られた武器でなければダメージをあたえることはできない。

リッチの生息場所は、ほかのアンデッドモンスターと同じく、ダンジョンのような暗い場所だ。

【ティタン】

TITAN

別の呼び名はタイタン。この名前はいろいろなところで使われている。土星の衛星、アメリカの核ミサイルなどがそうだが、これらはすべて巨人を意識してつけられた名前である。

しかし、その由来であるギリシャ神話によると、少しニュアンスがちがう。

クロノスに代表される、ゼウスの先祖の神々は、一般にティタン神族と呼ばれている。このティタンが巨神族と呼ばれていたことから、ティタン＝巨人という意味になり、巨人のモンスターをティタンと呼ぶようになった。

並みの巨人とちがい、神の意味もあるティタンは非常に強力だ。性格は善良だが、戦いになると、魔法は使うわ、体力は強いわ、1つのパーティーくらい、かんたんに壊滅させてしまう力を持っている。

RPGでは、プレイヤーになんらかの目的やヒントをあたえてくれる、大いなる存在として登場するのが妥当だろう。

【ナーガ】

NAGA

このモンスターは、インド神話に登場する水と雨の精である。インド神話ではドラゴンのような存在で、おもに守護神として登場する。ケルト神話では、ドラゴンが宝の番人とされているのによく似ている。

その姿は、顔は人間、体が大蛇である。

中国に残っている伝説では、ナーガはある塔の内部に住んでいて、入ってきた人間にその塔の存在意義を示し、塔をとり壊すことを思いとどまらせたといわれる（このとき、ナーガは人間のことばをしゃべったわけだから、頭のよいモンスターといえる）。

守護神ナーガは、ふだんは人に危害をあたえたりはしない。むしろ、インド神話では、安全と繁栄をもたらすよき存在として信じられている。

しかし、自分の守護している場所を侵そうとした相手には、容赦なく襲いかかってくる。ナーガに戦闘をしかけられるというのは、なにか悪いことをしたときと考えたほうがいいだろう。

ナーガの生息場所は、塔・神殿・祭壇などである。

【グルームウィング】

GLOOMWING

グルームウィングのGLOOMとは、「薄暗やみ」という意味である。つまり、薄暗やみを飛び回る大型の蛾という意味だ。

蛾を巨大なモンスターにすると、モスラになってしまうような気がするが、そのとおりだ。羽についたリン粉

をばらまきながら飛び回る。このリン粉には毒がふくまれていて、吸いこんだものすべてに被害を及ぼすのだ。

グルームウィングの攻撃方法は、おもにこのリン粉だが噛みついてくることもある。

グルームウィングは、蛾の特徴をそのまま持っているから、夜行動することが多く、そのうえ、光に集まる性質から、ダンジョンの中をランプを持って歩いていると、いきなり襲いかかってくることがある。

おもしろいことに、グルームウィングの羽の模様は催眠術のような効果があり、長時間見ていると、精神に異常をきたすことがある。

【グレイオーズ】

GRAY OOZE

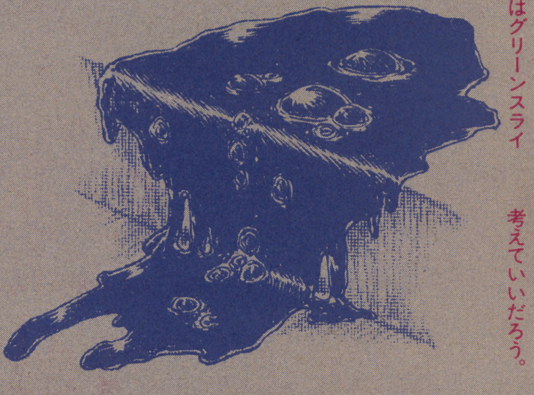
グレイオーズとは、灰色をした軟体モンスターである。グリーンスライムに非常に似ていて、グリーンスライムの強いやつ、と考えればいい。

攻撃方法もほとんど同じで、いきなり頭の上から落ちてきたりする。相手にのしかかると、酸を分泌し、相手の鎧なども溶かしてしまう。その酸はブラックプディングのものに似ている。

グレイオーズは、グリーンスライムとちがって、相手を溶かすだけではなくて、通常のダメージをあたえることもできるし、噛みついたりもする。

生息場所はグリーンスライムと同じく、ジメジメした暗い場所、つまりダンジョンが多い。

グリーンスライムが現れたら、グレイオーズもいると考えていいだろう。



RPG Q&A

それでは、長崎県長崎市の青田君からの質問。

Q ファミコンのドラゴンクエストに出てくるメタルスライムのように、スライムの仲間で魔法を使うものはいるのですか?

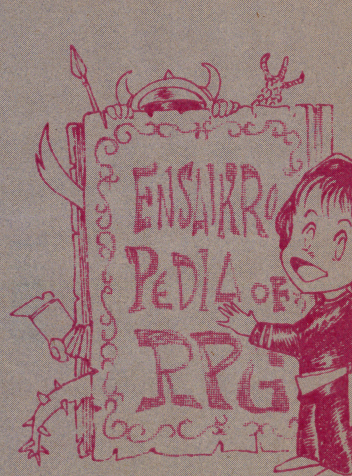
また、ドラゴンクエストのドラキー、メーダ、ドロル、リカントなどは、パソコンRPGではどんなモンスターにあたりますか?

A スライムには知性がないから、魔法を使うことはまずない。魔法を使わずに火を吹いたりするやつはいるかもしれないが……。

さて、ドラゴンクエストのモンスターは残念ながら、あまり見たことがないので、はっきりわからない。写真を見ると、ドラキーは、空を飛ぶ小悪魔といった雰囲気だ。メーダ、これはあえていえば、グレル(XANADUに出てくるデカイやつ)かな。

ドロルとは「変なやつ」という意味で、モンスターにするのはおかしい。まあ、変なモンスターということで許してもらおう。

リカントとは、ライカンスロープ、つまり狼男に代表されるような**男のことを指す。ここでは、ライカンスロープの代表選手である狼男のことだろう。ちなみに英語では、WERE WOLFと呼ばれ、いろいろなRPGに登場する。



謹告

ポプコム別冊「RPGモンスター大事典」(小学館発行・ポプコム編集部編)掲載のイラストの一部が、以下の雑誌および書籍所収のイラストと酷似していることが判明しました。

1、「BEEP」(日本ソフトバンク発行)85年12月号および86年7月号掲載記事「RPG幻想辞典」に含まれるイラスト9点(イラストレーター/Nikov)。

2、「ウィザードリィ・ハンドブック」(ビー・エヌ・エヌ発行、BUGNEWS編集部監修)に含まれるイラスト5点(イラストレーター/長谷川正治・山田修)。

ご迷惑をおかけいたしました日本ソフトバンクおよびビー・エヌ・エヌ、ならびにイラストレーター各位に対し、心から遺憾の意を表する次第です。

昭和六十一年九月　ポプコム編集部

第19回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

サンプリングでごきげんサウンド

サンプリングって何だ?

最近は、カシオのサンプルトーンなどの低価格サンプリングキーボードが発売され、サンプリングをすることがいっそう身近になってきた。そこで今回は、パソコンの世界でも注目をあびてきたサンプリングを特集したいと思う。

サンプリングという単語は音楽の世界から知られてきたようだが、もとはコンピュータ用語で、昔から「録音」という意味で使われていたんだ。テープレコーダーがテープに録音するのに対し、サンプリングはパソコンのRAMに録音するワケだ。

テープに記録された音はダビングを重ねていくと、だんだんとヒスノイズが多くなってしまうけど、サンプリングはデジタルで記録されるので、音の劣化がまったくない。しかも、あとから自由に加工することができるので、パソコンにかぎっていえばFM音源、音楽用カスタムチップなどよりずーっと幅広く使えるものなんでR。

このデジタルサンプリングサウンドを音源として多く使用しているソフトが走るマシンは、今のところなんといってもAMIGAとMACが代表的機種といえるだろう。APPLE2、C-64／128、それにATARIなどでもサンプリングはできるのだけれども、ソフトを使ってサンプルするため、どうしても音質がいまいちのものが多くなってしまっているのだ。

そこで、今回のところは先にあげた2つのマシン用に出されているソフト、ハードを中心に話を進めていくことにしようと思う。

アミーガでは常識

まずアミーガは独自のサウンド用カスタムチップを持っていて、32種の楽器音、スピーチなどのサブルーチンもその中に入っている。しかし、今まで見たアミーガ用ソフト約300種のうち、そのチップから音が出ていたのはDOSのスピーチコマンドなどスピーチ関係のもの、コントロールGを押したときのBEEP音、そしてACTIVISION社の〝MUSIC・STUDIO〟という音楽用ソフトの3種だけだ。

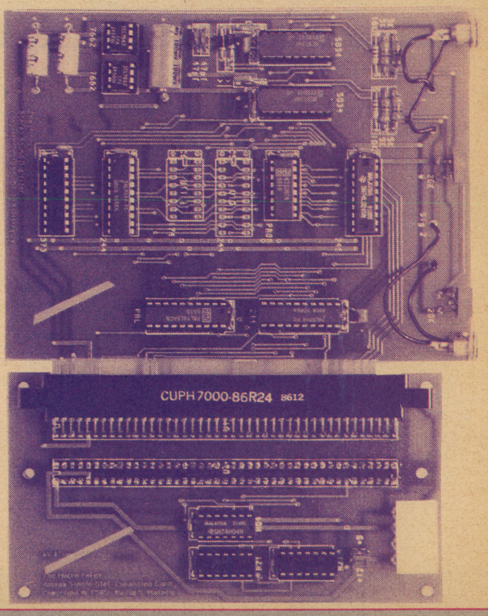
他の音楽用ソフト、ゲームはすべてサンプリングされた音を使ってプログラミングされている。それだけサンプリングがアミーガのプログラマーたちの間ではポピュラーな表現手段になっているってことだ。

で、どうやってサンプリングをするのかというと専用のデジタルサンプラー（アミーガのサンプラーは、現在3種類出ている）を使うわけだが、どれを使っても、サンプリングをしたデータはアミーガ独特のIFFファイルというフォーマットでディスケットにセーブできるのだ。だからどんなプログラム(自分で作ったBASIC、Cなどからも）にもロード可能なので、心配はいらないぞ。

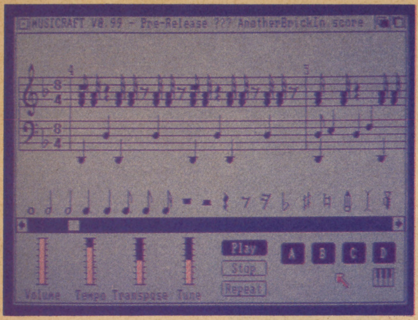
ちなみにアミーガのグラフィックデータなどもこのIFFフォーマットでセーブでき、どんなツールからも呼び出し可能だ。共通フォーマットといったところかな。

ハードとソフトの二重奏

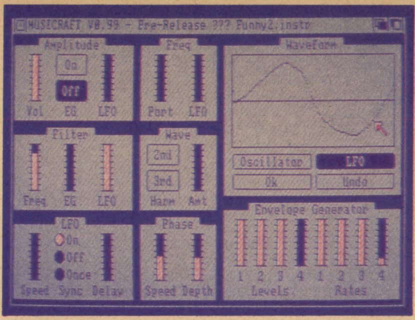
話を元にもどすけど、今回はMICRO FORGE社から発売されている〝STEREO SOUND DIGITIZER〟というサンプラーを紹介しよう。ELECTRIC ARTS社の、〝ARCHON〟、〝ONE ON ONE〟などのアミーガ用ゲームソフト全部のサウンドは、SSDを使って録音されているんだ。ほかにも〝WORKBENCH



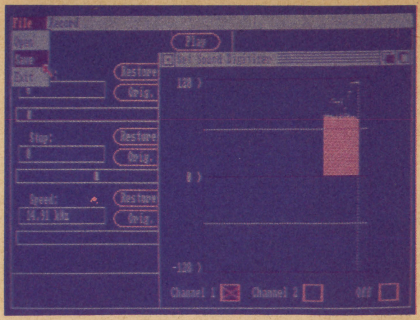
▶これが、アミーガをサンプリングマシンにする秘密兵器だ。



◀いよいよ演奏させてみる。うまくいったかな？



◀ミュージクラフトは、本当にミキサーをいじってる気分だ。



◀付属のサウンド・エディットで、好みの音色に加工する。

DEMO″の中の″MUSIC″というプログラムや、″HALLEY PROJECT″のテーマソング、効果音などにも利用されているハードなんだよ。

そしてアミーガのメモリが512KBあった場合、ステレオで約40秒、モノラルで約90秒サンプリングができるので、1MBのメモリがあれば、短い曲などはモノラルで1曲まるまるサンプリングができてしまうことになる。

しかもサンプリングした音はSSDに付属している″SOUND EDIT″を使ってフィルターをかけるなどして、できるだけノイズの少ない音へと仕上げることが可能だ。

またサンプリングをするときには、やはり付属の″SET・SSD″というソフトを使うことにより、どんな状態でサンプルされているのかの波形を見ながらできるので、まず失敗することはないのでR。

でも、いい音でサンプリングをするためにはそれなりのテクニックが必要で、カシオトーンのように手軽にはいかないゾ。レコードエンジニアにでもなったつもりで、サンプリングテクニックをみがくのも楽しいぞ。

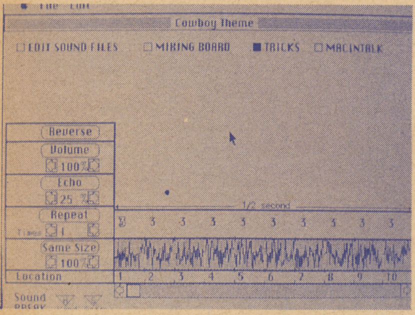
で、次にはこのサンプリングした音で曲を演奏させてみたくなるのが人情だろう。ここで″MUSICRAFT″(以下MC)、″INSTANT／MUSIC″等、音楽ソフトの登場だ。前にあげたIFFフォーマットでセーブしたサンプルデータはこれらのソフトで使えるので、どんな音でも曲を演奏させることが可能だ。MCのほうは、左右のスピーカーそれぞれから2声ずつ出力できて一つ一つの音符に対し音を当てはめることが可能なので、″アー″という声のサンプルでも、何十人もいるコーラス隊が歌っているような効果がかんたんに出せてしまう。

またMCの中にあるシンセサイザーの音源としてもサンプルした音を使えるので、さらに違った音に加工できるんだ。

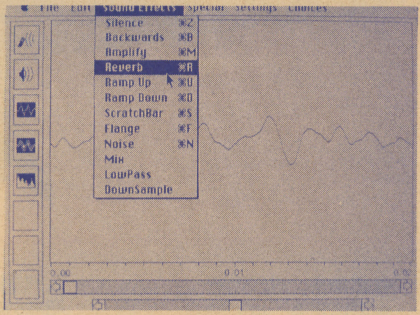
マックだって忘れちゃこまる

お次はマック用のものをいくつか登場させよう。マックのソフトの場合はアミーガにくらべるとサンプルサウンドを使っているものは少なく、まだ数本しかない。有名なところでエレクトリックアーツ社の″SKYFOX″、″ワン・オン・ワン″、″アーコン″のほかに他社のソフトが2、3本あるだけというのは、チョット寂しい気がするナ。それに現在市販されているサンプラーもそれぞれのデータにはコンパチビリティがないというのは困りものだ。でも、それぞれがよくできているので許しましょ。

で、今回は、MACNIFTY SOUNDCAP(以下MNS)とNATURAL SOUND(以下NS)という2つのサンプラーを登場させ、それぞれの特徴を紹介することにしよう。両方ともタバコの箱を2つ横にならべた程度の大きさのハードで、マックの後ろにあるシリアルポートにさして



◀スピーチソフトが、なかなかお得。NSの画面だよ。



◀MNSの画面。リバーブをかけると、効果絶大だぞ。

◀ナチュラルサウンドのタイトル画面。マックの画面の中に注目！

使うという点では同じだけれども、ソフトのほうに工夫のあとが見られるのだ。

MNSのほうはサンプルデータを自社が開発した音楽ソフト″STUDIO SESSION″やHAYDEN社が開発したアニメーションツール″VIDEO WORKS″の音源として使える。NSはBASIC、Cなどの言語からかんたんに使えるようになっているので、自分の目的に合ったほうを選べばいいんじゃないかな。

サンプリングした音をエディットするためのエディタも両方ともかなり独創的なものを持っているので、これもかんたんに紹介しておこう。アミーガのソフトもひっくるめて共通な部分は、サンプリングした音を再生するときにレコードプレイヤーの回転数を変えられるように、元の音より速くも遅くもできることだ。

それ以外の機能としては、MNSはデータにかなり強力なリバーブをかけられるので、大ホールで音を出したような効果も得られる。この効果は、うまく使えばけっこうおもしろい音を作り出すことができるゾ。

NSではMACTALKというMACのスピーチソフトがオマケでついていて、スピーチのサンプリングのエディットがしやすいように仕上がっている。

このへんで今回は終わるが、国産マシン用のゲームにもそろそろサンプリングサウンドを使ったものが出てきてもいいころだと思わないかい？

パイナップル6502 ☎03・294・6502

GAME OVER

●ビールのギフト券と枝豆が田舎から送られてきた。今まで送られてきたものの中で一番うれしいものだった。ちなみに僕の田舎は新潟で、亀田製菓でおなじみの亀田町にある。ハッピーターンはおいしいぜ。向陽の吉田ぁ元気か？（サミー）

●ふっふっふっ、トキが倒せずに悩んでいる全国マークⅢユーザー諸君。案ずることはないのだ。トキは倒せないのだから。発想を変えて、トキの攻撃を堂々と受けてみよう。そのうち答えが見えてくるはずだ。Good Luck!!（頭）

●最近、遅ればせながらAppleを買ってしまった。ゲームとしての完成度を追求している点が、ゲーマーには魅力なのだ。日本のソフトハウスも、ハードにとらわれず、何ができるかではなく、何を創りたいかを考えてほしいものだ。（TAKE）

●たのしみにしていた夏休みが次号特集のため無残にも消え去った。なんとしてもこの代休を取らなければ！ 進行を早めるなど、いろいろと対策は考えているものの、またいつものパターンにはまるのは見えてますかね！（T・S）

●連日大忙し。それでも出かけた12日の真田広之コンサートは、前から3列目でノリまくりっ！ 21日には陽水と安全地帯のジョイント、9月3、26両日は真田さんの〝ロミオ〟を観劇。年を重ねて益益磨きがかかるミーハーぶりさっ。(ふ)

●お盆の東京は静かである。通勤電車はガラガラだし、取材先に電話しても、お休みコールが返ってくるだけ。たまには、こういう静かな日もいいけれど、これで仕事さえなければ最高なのにな、と思う最近のわたしです。とほほっ。（K）

●好評の特別付録、今月はお休みしましたが、そのぶん、本誌の内容を一段と充実させたつもりです。いかがでしたか。もちろん、来月は素晴らしい付録を計画中。MSXコーナーにつづき、今月からセガコーナーも始まりましたよ。（ジン）

次号予告

特集 セガの世界！

乗りに乗ってる体感ビデオゲームから、1メガソフトで充実のマークⅢまで、とにかく近ごろのセガって、並のおもしろさじゃない！ そこで来月は、これから生まれる"超新作ゲーム"を含め、パワーあふれるセガの世界をまるごと紹介。思うぞんぶんに味わってもらおう！

11月号は10月8日発売！

次号は特別定価390円

プログラムのバグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日 午後4時～6時

TEL. **(03)263-2230**

●編集長　豊田素行
●副編集長　麻生健司
●編集
白勢房枝　新保利昭　武田浩二
石村　治　桑原　修
●協力スタッフ
浮田利康　遠藤行一　鎌田良久
西城　恵　佐々木好幸　SHOTAN
武井つかさ　たけじゅん　中村龍彦
早川　浩　氷水芋吉　雅
CPM闘幻狂ファミリー
●校正
関　民子＋グループごじら

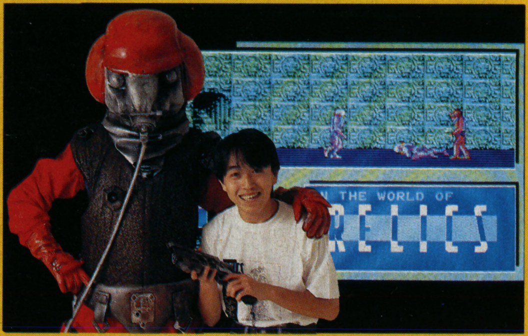
月刊 Beep 10月号
昭和61年10月1日発行（毎月1日発行）第2巻第11号
通巻24号
■発行人　孫　正義
■編集人　岡部雅穂
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版事業部　〒102　東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社　〒102　東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部　☎03・263・3598　商品部　☎03・263・3599
西日本営業部　〒541　大阪市東区南本町2-6明治生命堺筋本町ビル10F　☎06・264・1471
■印刷　大日本印刷株式会社
©1986　SOFTBANK CORP.
雑誌17659-10
本誌からの無断転載を禁じます。

ソフトジャングル

ILLUST/TOSHIKI SAWADA

いまオイシイのはこれだ！

集計開始時から独走態勢だったレリクスが初の１等賞か!?と思いきや、ラストでアルファの逆転！　新作の伸びも上々でますます楽しみじゃないかい？



2位　レリクス　ボーステック

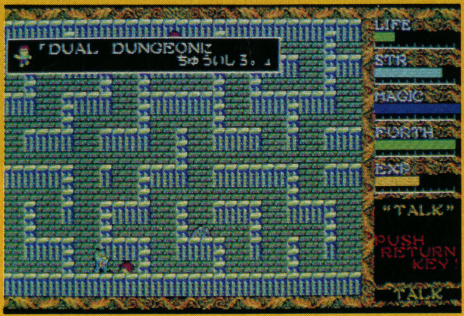
12ポイント差で惜しくも２位。ファミコン移植の話も公然の秘密（!?）で、BEEPERの注目度もうなぎのぼり！　この秋、何かと話題の㊊社です。〈写真はPC-98版と……〉

3位　XANADU　日本ファルコム

10月にはシナリオ２も発売される予定なので、１・２とアベックランキングもあるのでは？　十分期待できそうです。ちなみに次号の徹底研究は生唾（なまつば）ゴックン！〈写真はＸ１版〉

4位　三国志　光栄

創刊以来、戦争シミュレーションがベスト５入りしたのは同社の『蒼き狼……』（'86．6）とこれだけ。壮大なスケールで展開する中国史に興味津々（しんしん）！〈写真はPC-88版〉



5位　HYDLIDE II　T&Eソフト

４位との差43ポイント、１位とは74ポイントも……。秋の新作ラッシュを乗り切るのは難しくなりましたが、これなしで国産ＲＰＧは語れない働きぶりです。〈写真はPC-88版〉

アップルベスト10

低迷市場に喝！
――いれたい

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体（価格）
1	ハードボール	AC	12,000円
2	オーガー	S	13,000円
3	ウィザードリィ	RP	15,000円
4	ウルティマⅣ	RP	19,000円
5	リングス オブ ジルフィン	RP	12,000円
6	ラクター	人工知能	12,000円
7	バーズテイル	RP	16,000円
8	マーダー オン ザ ミシシッピ	AD	9,800円
9	ファイトナイト	AC	12,000円
10	エリート	AC	12,000円

協力店　東京・富士音響マイコンセンターRAM I
大阪・ソフトショップ ハミングバード

BEST HIT

注目ソフト

★9位　覇邪の封印（RP）KGDソフト――本誌『徹底研究』をドーゾ。初登場でベスト9、来月はベスト5も!?

★12位　グラディウス（AC）コナミ――FC（ファミコン）版の熱も醒めやらず、今また新たにMSX版。PC－88を出そうなんて考えるのはよしてほしい！　また仕事ができな……。

★16位　冒険者達・賢者の遺言（AD）アスキー――なんて広いマップ！　なんて愉快な会話！　歩き回るのが楽しくなること請け合い。

★19位　スーパーランボー（RP）パック・イン・ビデオ――ボーステックの協力で、ランボーが生まれ変わった！　スピードアップ・バージョンがほしいところ。

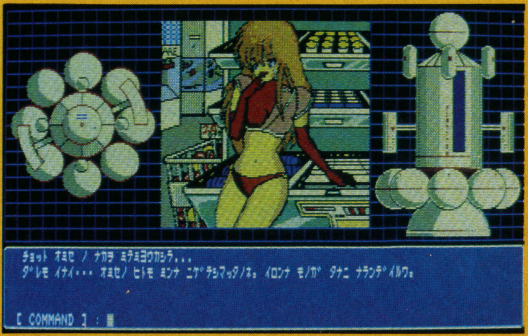
★20位　アーコン（S）B・P・S――〝ストラテジー・シミュレーション〟という新たなジャンルでデビュー。チェスとバトルアクションが合体したエレクトロニックアーツ社の移植版で、もちろん２人プレイもOK！

★23位　発・汗・惑・星（RP）ホット・ビイ――〝カレイド・スコープ〟シリーズ第２弾。前作をしのげるか!?

協力店

トキハマイコンセンター　富士音響マイコンセンター RAM I　石丸電気マイコンセンター　うつのみや片町店　J＆P渋谷店　旭川西武　九十九電機札幌店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　真光無線　J&P メディアランド

1位　α（アルファ）　スクウェア



初登場でいきなり１等賞という快挙。ショップのお話を伺うと「一挙にドッ！と売れましたが、瞬間的な感じが……」というお答えもチラホラ。頑張れ！〈写真はPC－88版〉

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1	○	α（スクウェア）	AD	PC88(mkII/SR)、FM-7/77(AV) X1-tu	D(5,900円)
2	↑	レリクス（ボーステック）	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U/V)、MSX、X1(tu/F)、MZ-25	T(5,800円) D(7,200円)
3		XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR/98E(F/M/U/V)、X1(C/F/tu)、FM-7/77	T(6,800円) D(7,800円)
4	↑	三国志（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/V/U)、X1(tu/F)、FM-16β	5D(14,800円)
5	↓	HYDLIDE II（T&Eソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(C/F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
6		魔城伝説（コナミ）	AC	MSX	ROM(4,800円)
7		ウイングマン2（エニックス）	AD	PC-88(mkII)/88SR/98(E/F/M/V)、X1(tu/F)、FM-7/77(AV)	T(4,800円) D(6,800円)
8		冒険浪漫（システムソフト）	AC	PC-88mkIISR/TR/FR/MR	5D(7,800円)
9	○	覇邪の封印（KGDソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(8,800円)
10		A列車で行こう（アートディンク）	S	PC-80(mkII/SR)/88(mkII/SR/FR/MR/TR)、FM-7/77、X1-tu(II)	T(6,800円) D(7,800円)
11		ツインビー（コナミ）	AC	MSX	ROM(4,800円)
12	○	グラディウス（コナミ）	AC	MSX	ROM(4,980円)
13		FINAL ZONE―WOLF―（日本テレネット）	AC	PC-88mkIISR(FR/MR)	5D(6,800円)
14		北斗の拳（エニックス）	AD	PC-88(mkII)/88SR	5D(6,800円)
15		ブラスティー（スクウェア）	RP	PC-88(mkII/SR)/98E(F/M)、FM-7、X1(C/F/tu)	D(7,900円)
16	○	冒険者達・賢者の遺言（アスキー）	AD	PC-88(mkII/SR/TR/FR/MR)	5D(7,800円)
17		聖女伝説（コスモス・コンピューター）	アダルト	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/V)、X1(C/tu/F/D)	T(4,800円) D(6,800円)
18		マジカルキッド・ウィズ（ソニー）	AC	MSX	ROM(4,800円)
19	○	スーパーランボー（パック・イン・ビデオ）	RP	PC-88(mkII/SR) X1(C/F/tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
20	○	アーコン（B・P・S）	S	PC-88(mkII/SR/FR/MR)	5D(7,800円)
21	↓	メルヘンヴェールII（システムサコム）	AD	PC-98E/F/M/V/U	D(7,900円)

傾向：↑前月から急上昇　↓前月から急降下　○今月の注目ソフト

ジャンル：AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

グラディウス（コナミ）

©1986コナミ

by SHOTAN+TAKE MASA

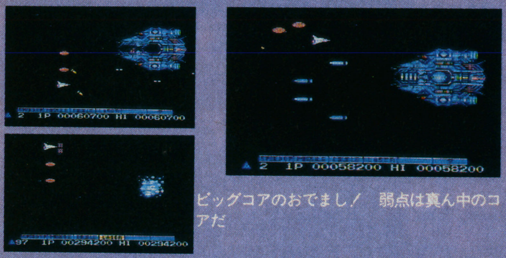
中毒症状まで突っ走るおもしろさ

魔のエクストラステージ4面に突入しようぜ！

機種　MSX　　媒体（価格）　ROM（4980円）

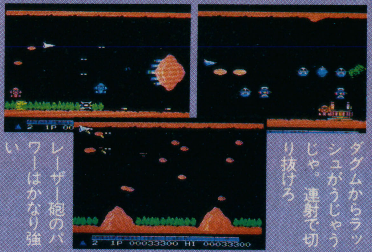
1MBITのROMを使ったMSX用グラディウス、キミはどこまで進んだかな？ え？ 6周クリアした!? でもエクストラステージが見つからないって!? そのうえ？ 4面目も見れないの？ まあいいでしょー。お兄さんが思いっきり教えてあげようーじゃない！

というわけだけど、ストーリー、操作方法、パワーアップ等は先月号で紹介したので省略ね。今回は完全無敵ウル技攻略編なのだ。



ビッグコアのおでまし！

弱点は真ん中のコアだ



ダグムからラッシュがうじゃうじゃ。連射で切り抜けろ

レーザー砲のパワーはかなり強い

これが1面名物の火山。

ステージ1・火山

この面はジャンパーとダッカーさえ気をつければ、さほど難しくないので装備をそろえよう。

いきなり火山。ちゅどーんと噴火して、火山弾が雨あられと飛んでくる。ここはファミコンと同様、噴火口の横にオプションをつけて自分が安全になるようにすれば点は入る。装備がない場合は画面左上にいれば安全。

ビッグコアは強い！ でかいし、レーザーの広さはただものじゃない。装備がない場合はひたすら逃げて自爆するのを待とう。装備がある場合は、8の字をえがくようにして倒そう。

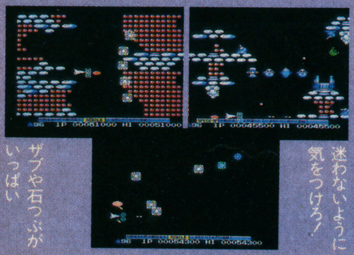
ステージ2・ストーンヘンジ

この面は、フォーメーションの練習用ステージのような感覚でやろう。狭い所を通ることが多いのでぶつからないように気をつけよう。

たとえばオプションを重ねて岩の向こうのディーOーをつぶすなんて技があったりする。5000点はないから上を通るのがいいよ。

さて、思いっきりカベ！ レーザーを使えば楽だ。

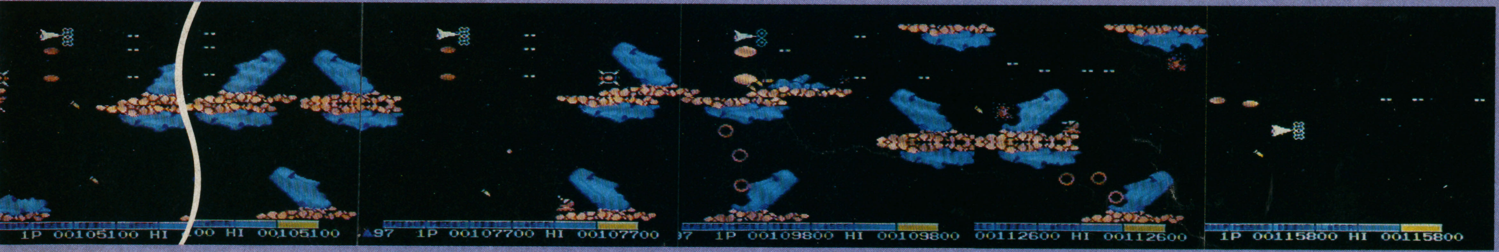
で、最後のザブを苦手とする人は、いかにも入ってほしいなあーって見えるところに入ってみよう。じつはエキストラステージに入るわけよ（後ほどまた）。ザブはオプションとフォーメーションを組んでかわそう。

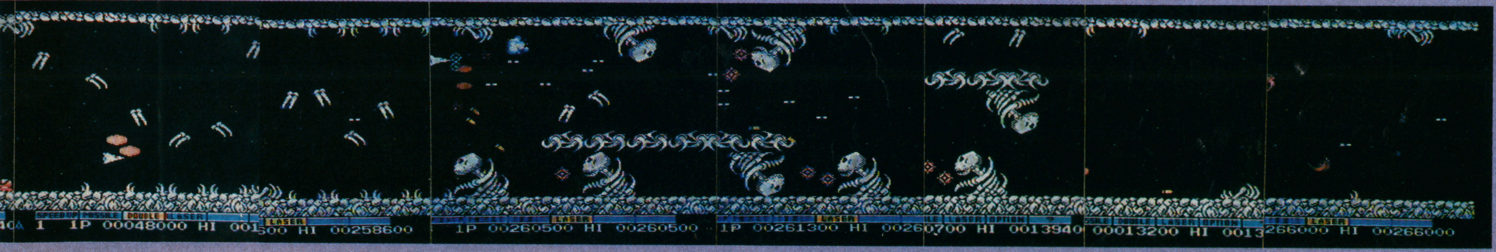


迷わないように気をつけろ！

ザブや石つぶがいっぱい

ザブだけのシーン。オプションがあれば楽、なければ地獄





モアイの弱点は口。ミサイルやダブルで倒せる

マザーの大群だ！ 連射しかないっ!!

ステージ3・モアイ

モアイ。そう、コナミ名物のモアイである。グラディウスの続編であるサラマンダ(ジャンパー化している)はもちろん、MSXユーザーならコナミのボクシングやツインビーで知っているだろう。

イオンビームのリングがめちゃくちゃ強い！ しかもモアイの口にレーザーをぶち当ててもなかなかこわれない！ うーむ。ちなみにこの面のエクストラステージはファミコンの1UPの逆なわけよ。

最後のマザーはビデオ版みたいにうじゃうじゃ出てくるんだからこわい。が、チルドはレーザーを貫通してくる。つまり、チルドをこえてマザーを攻撃することができるのだ。できればロンググレーザーのほうがいいだろう。

ステージ4・逆火山

相変わらず攻撃がすごい。強い!! ダグムから出てくるラッシュもバババッと弾を撃ってくるし、ダッカー、ジャンパー、ディー01のスクランブルフォーメーションは強いし、ほとんど生き地獄。

いきなり逆火山がちゅどーん!! 喜びに浸っている暇はない。強いのだ。まともに攻撃してはクリアできない。まともに攻撃したい人は1回目の噴火のとき、思いっきり前に出ればかわせるぞ。

で……、最後に待ちうけているのは、なんと?ミノカサことアイアンメイデンなのだ。こいつはある程度パターン化していて楽だが、ここの恐怖はなんといってもダッカー、ジャンパーのサイクロンフォーメーションだ。ビデオ版と同じだなんて考えているとひどい目にあうぞ!! 逆火山の所まではレーザーでもよいが、最後はダブルのほうがいい。

ちなみに逆火山の前にエクストラステージのワープゾーンがあることを書いておこう。

アイアンメイデン、ジャンパー、ダッカーの総攻撃だぜ

逆火山。この位置に入りこめば安心!?

ステージ5・骨

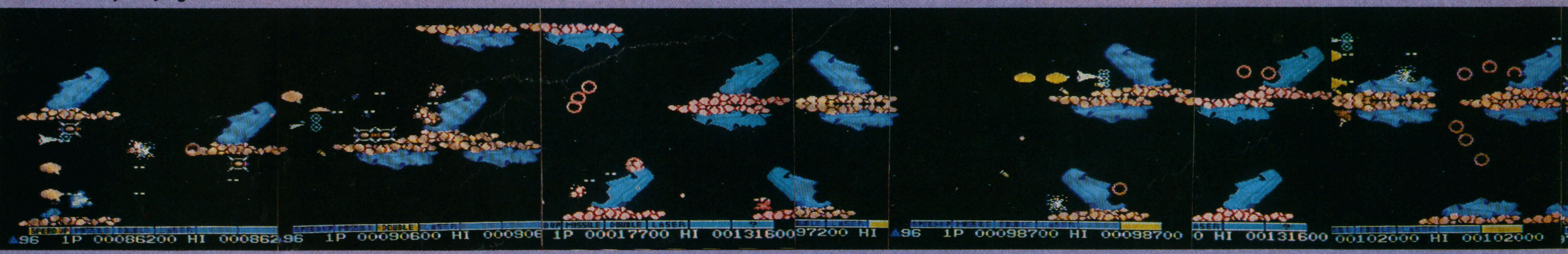
さて、不気味なテーマミュージックとともに、MSX版のオリジナルステージ、骨のシーンが始まる。

ハイパーイオン砲台のメタリカ、これがまた強いんだ。しかも口が小さくて当たりにくい。まあ壊せるものは壊しておいたほうがいいかもね。構成はモアイステージに似ているので、行き止まりにさえ注意すればさほど難しくはないだろう。ただし、ワナがあるから気をつけろよ!!

続いて、メガデスの顔見せ。ゆっくりと笑いながら弾を同時に3発撃ってくるので要注意。ひたすら連射でクリアしよう。基地のホネムも壊せるものは壊しておこう。

次は、骨のツメ・フェイト。こいつはなかなか破壊がムズ

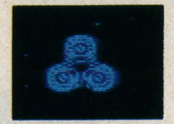
ステージ3



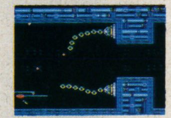
ステージ5

フェイト：ゼロス移動爆雷。くねくねと曲がりながら上下に動く。体当たり（バリア）で消せるのみなので逃げたほうがいい

トルネード：時空間移動爆雷。ブーメラン状に曲がりながら体当たりしてくる。ときどき弾も撃ってくる



タイランペイス：分裂型円盤。ある程度攻撃すると3つに分かれる。後ろから出現することもあるので要注意



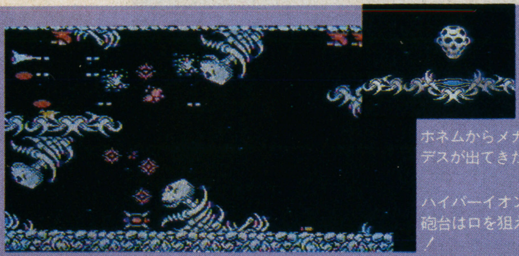
メカ触手：バイオコンピュータルームへの侵入を阻止している。これを壊すと画面スクロールが再開し、同時にシャッターが閉まる

イ。それぞれスピードが違うのでよく見て、ひたすらかわそう。続いて今度はメタリカ・ストライクばっく。フェイトも出てくるから注意。ワナもあるぞっ！

まだまだパニックは続く。トルネードがくるくるくるくるくーるくる、と意表をついた体当たり攻撃。しかも弾まで出してくるんだからMr・五右衛門じゃなくて冗談じゃないよっ!!

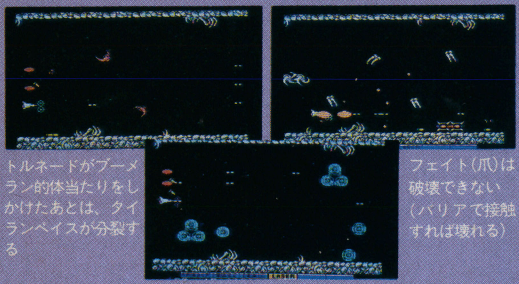
まだまだとばかりに分裂UFOタイランペイス。こいつはなかなかのくせもの。いきなり後ろからも出現したり、分裂したあと、ビッグバイパー目がけてつっこんできたりする。てなわけで難度はウルトラCなわけよ。パターンを作ったほうがいいだろう。

ついでにいっちゃうと、この面で死んだ場合、レーザーやダブルは取らないほうがよいのだ（次の面でわかる）。



ホネムからメガデスが出てきた

ハイパーイオン砲台は口を狙え！



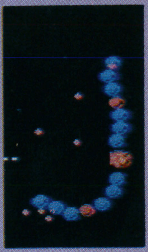
トルネードがブーメラン的体当たりをしかけたあとは、タイランペイスが分裂する

フェイト（爪）は破壊できない（バリアで接触すれば壊れる）

ステージ6・触手

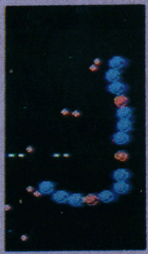
この面は、とにかく先手必勝。触手だけでもさっさと撃ったほうがよい。そうしないとすぐ弾にかこまれてしまうし、へたすると触手にふさがれて自分の通り道までなくなってしまう。この触手はレーザーに強い!! かといって、ダブルでは速射能力がないため不向きだったりする。前面ではまって、オプション×2＋バリアを使ったキミ！ 大アタリでしたね。

で、いわゆる触手の弱点は、赤い手。ここにひたすら撃ちこめば、そのうちぶっ壊れるだろう（なんて無責任なライターを使ったんだろう…㊟）。



ウスカはくるくる回る

この触手はレーザーの攻撃に強いのでダブルを使うのもいいだろう。中心部（赤）を狙っているとどんどん縮んでいき、そのあと爆発する。ちなみに、ビッグコアはこの面で最後



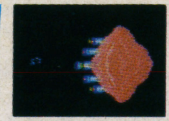
ステージ7・特殊細胞

この面は誰がなんといってもレーザーだね。アメーバを倒すのに普通の弾なら5発だが、レーザーだと1発でOK。

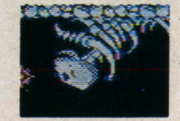
このアメーバは撃っていればどーってことないが、少し時間がたつとマゼンタ色になって突っこんでくるんだ。でも無敵になったわけじゃないので安心だ。

いきなりワープしてコアにいくよ。もし、はまってなん

ステージ8



レーザー砲：ビッグコアのレーザーと同じもの。この付近に出現するジャンパーを壊すと、画面中の敵キャラ全部が消えるパワーが！

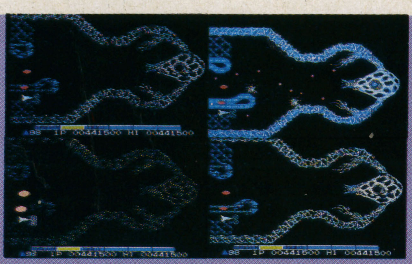


メタリカ：骨の地面からニョキニョキ出てくる不気味なやつ。モアイよりは消しやすいが、初めのうちは突然出てきてビックリ

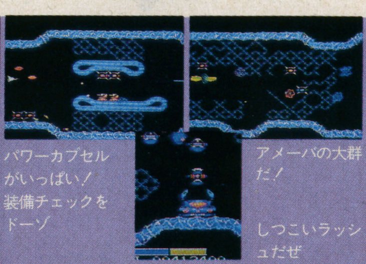
アイアンメイデン：いわゆるミノカサ。1発で消せないのは苦しいが、動きはゆっくりで単純

メガデス：不気味なシャレコウベ。ホネムから出現するので、ホネムを先に壊すのも手。扇形に弾を出す

にもパワーがなければ、下方で自爆するのを待つ。早くクリアしたい人はコアに向かってビームをFIRE!!



コアの中心にレーザーをぶち抜け！　ドット単位で崩れるコアの最後であった……



パワーカプセルがいっぱい！装備チェックをドーゾ

アメーバの大群だ！

しつこいラッシュだぜ

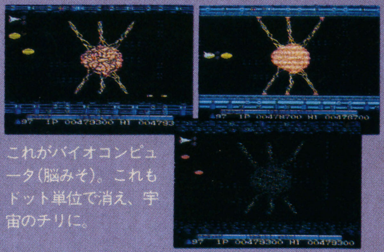
ステージ8・ゼロス要塞

やっぱりここはダブルだね。空戦がとても短いので、前の面でダブルに合わせておくのもよいだろう。

エリアは山あり谷ありで、かなり難しいうえにダッカーが常時ピョンピョン跳ねているから大変だ。こつはオプションを上手に利用すること、弾をよく引きつけること、そしてバリア張り替えのタイミングといったところだ。

エリアの最後はおなじみメカ触手。これを倒さないとスクロールは再開しない。メカ触手は先端を狙えばやっつけられる。が、スクロール再開のとたん、シャッターがしまるから気をつけろよ!!

その後、バイオコンピューターがドット単位でくずれていき、サラマンダもどきのデモとなるのだ。



これがバイオコンピュータ(脳みそ)。これもドット単位で消え、宇宙のチリに。

EXTRA STAGE

この面の攻略はダブルがいいぞ。このステージは、ストーンヘンジステージが迷路状になったようなもので、1UPや、高得点のカプセル等がある。

なお、あるエクストラステージのMAP（下）をのせておくから参考にしておくれ。

ワープゾーンからいけるエクストラステージのうちの2つ

プラス『ツインビー』も！

最終面をクリアすると、パワーアップ等はそのままで2周目が始まる。2周目は1周目より難易度があがっているので、上級者はぜひ挑戦してほしい。3周目以降は、はっきりいって地獄である。

てなわけで、完成度はファミコンより上。オリジナルステージもある。しかも、1スロット目にGRADIUS、2スロット目にTWIN・BEEを入れると、なんとビッグバイパーがツインビーになってしまう。それもマルチプル、OOPS！オプションもそれに変わる。

ちなみに文中に隠しコマンドのヒントがあるよ。ついでにF1を押してBAKAとかAHOと入れて、例の操作をすると……。

P・S　3、5、8ステージのMAPも作ったから見てね。

ツインビーのカセットをスロット2に入れるとこのとおり。かわいいっ!!

1周クリア！　でもコンティニューなしでは、この画面を見るのはキツイ

エクストラステージ

ロボレス2001年
(マイクロネット)

by 松川孝一

スカイハイで 必殺技はカイカン

パンチだけの試合から脱皮して2人対戦で白熱しよう

機種 PC-88(mkII/SR)、X1(tu)　媒体(価格) T(X1のみ4800円)、5D(6800円)

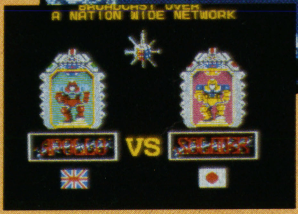
まずはキャラ選び

時は西暦2001年。仕事をすべてロボットに任せた人間は多彩なレジャー、そして趣味をどんどん新しく作っていった。人の操るロボット同士を闘わせるレスリングも、そんな新しいレジャーのひとつだった。

キミをこのロボットの世界、2001年につれていってくれる新作ソフトが「ロボレス2001年」。対コンピュータモードと、2人対戦モードの2通りが可能で、対コンピュータモードが計15戦。3人倒すごとに、日本チャンピオンから銀河系チャンピオンにまでランクアップできる。もちろんプレイヤーのランクアップに応じて敵もパワーアップしてくるので、銀河系チャンピオンの座を勝ちとるのは難しい。闘いは引き分けてはゲームオーバーなので、必ずフォールか場外リングアウト勝ちを手にするしかないのだ。妥協は許されない。

一方の2人対戦モードは2回先取したほうが勝ちだ。すごーく白熱するぞ。

さて、まずは6種類のレスラーから、自分のキャラを決定する。それぞれ違う性格で使える技もそれぞれ違うので、技の使いやすいのをセレクトするのがコツだ。



レスラー紹介だ。世界中継でこの試合は放送されるとのことだ

技に勝つにはキーに勝て!

いよいよ試合開始。ロープに体をふって体当たりしてくる敵は、よけたほうが無難だ。なんてったってモロにはね返される。ヨロヨロよろけていると、今度は遠くからドロップキック。うまくかわしてパンチ、アッパーぎみのパンチを決めれば敵はダウン。起き上がるところをもう一度パンチ、パンチ、パンチの応酬だ(これはハイテクではなく、初級者はパンチボタンくらいでしか攻撃できないのだ)。

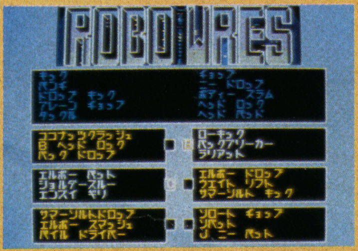
しかし敵もさるもの、ボディスラム、ヘッドロックで執拗に攻めてくる。このときは落ちついて判断して返し技のバックドロップを見舞ってやれば、OK。背筋に快感が走るぞ。

とはいえ、やはりコンピュータもデキル! 的確な攻撃を繰り返してくるうえに大技も披露してくれる。敵にスカイハイ・ランプが3つついたと思ったら場面が空になり、パイルドライバーをかけてくる。と思ったら、バチーン! リングが割れるような振動が起こり、僕のロボットに衝撃がはしって、パワーが一気に減った。

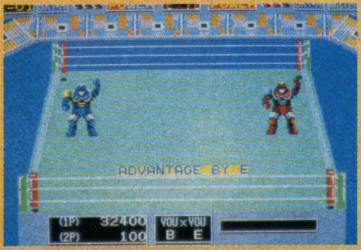
このゲームでは、自分が不利になったら三十六計逃げるが勝ちだ。パワーがもとにもどるまで場外からリングの隅まで逃げ回ろう。つかまったら最後、ヘッドバットにつかまり、ロープからのチョップでダウン、フォール3カウント負けえ～ということになるにちがいない。

さて、このゲーム、X1版がジョイスティックがないと遊べないのと、キー操作が難しい点は難だが、自分が多彩な技をすべてマスターしさえすれば、こんなに白熱するものもめったにない! スカイ・ハイ技を自分で繰り出したときの快感といい、歴代10位に入ったときのうれしさといい……。もちろん2人ゲームでもぜひ楽しんでほしい。和気あいあいか、血を見るかはキミの人格ひとつ……。

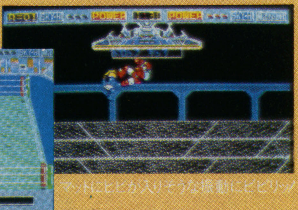
6人のレスラーから好みのものを選出できる。よよいのよいで選ぶのさ



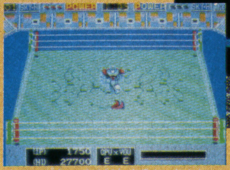
さあ、これから試合開始だ。気が張りつめる一瞬



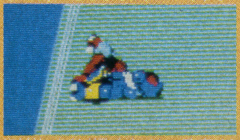
すご～い、やっぱスカイ・ハイ技は圧巻だ。これはドロップキック



ヘッドロックはけっこう有効だが、バックドロップで返されることも……

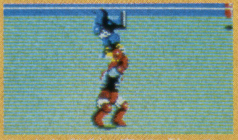


マットにヒビが入りそうな振動にビビリッ!

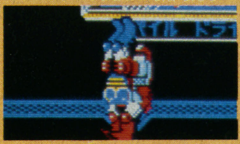


押し倒した後の対処が大切です、な～ん? もちろんフォールですぞ

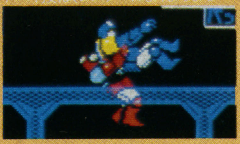
ドロップキックが決まると、きもちい～。離れ技はマスターすべし



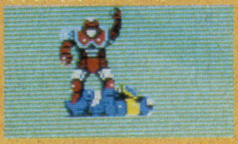
ボディスラムなどの大技はキックなんかよりダメージが大きいぞ



やはり、パイルドライバーは一番痛そうですねェ。こんなとこから落ちたら…



これはバックドロップ。それぞれのスカイ・ハイ技は、レスラーによりまちまち



やったあ、勝利の喜びに酔っているうちに、次のレスラーが……

スーパーランボー
（パック・イン・ビデオ）

by 太郎

軍は君が殺されようと関知しない

米軍最強の男が敵地奥深くで動き出した……

機種 PC-88(mkII/SR)、XI(tu/F/C)　媒体（価格）T(5800円)、5D(6800円)

RP風ではあるけれど、これはまぎれもないシューティングゲームだ。

キミはランボーとなって敵地内を散策し、敵と戦って武器を補充しつつMIA（捕虜）を探し出さなければならない。

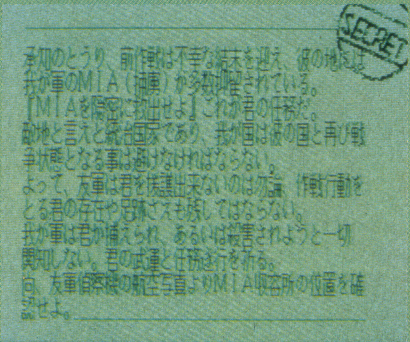
ランボーが初めから手にしている武器は、ハンドナイフとスローナイフ（投げつけ専用だ）だけ。だけど、歩き回っているうちにいろいろなものが手に入り、戦いも徐々に白熱！

さて、無事捕虜を救出できるかな？

3倍速はないのか!?

スイッチ・オン、待つことしばし。初めてなので、とりあえずデモを見るとしよう。画面はランボーへの指令書と敵地の航空写真を映し出し、テーマ音楽も流れ始める。そのあとはシルベスター・スタローンの顔。よくできている。

適当にキーを押すと、再びロードが始まりゲームに入る、



と思ったら大間違い。どこからか飛行機が飛んで来て、人間らしきものが一人、飛び降りた。少しのち、パラシュートが「ザンッ」と開き、それが徐々に小さくなっていく。

エラク時間がかかるオープニングじゃないか！ さて、ようやくゲームを始めることができた。とにかく最初は無防備に歩いてみるとしよう。

真上から見たようなキャラが無愛想だが、背景はキレイだし、まあよしとする。すぐに森につきあたった。う回しそこねた！ と思いきや、ちゃんと木陰に隠れるようになっている。何やらタイムエンパイアの雰囲気だ。が、さすがランボー、隠れるのはお手のもの。頭の先までスッポリ木の下で、気配も感じさせないので、うっかりすると見失ってしまう!?

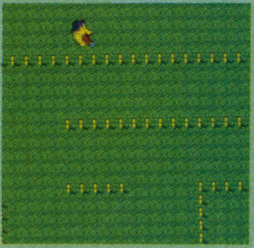
おっ、画面上に敵発見！ おんやあ、敵が現れたとたんに動きが鈍くなった。これはひどい！ マシンガンを撃とうにも逃げようにも、お話にならないくらい遅い!! 3倍速モードはないのかっ!?

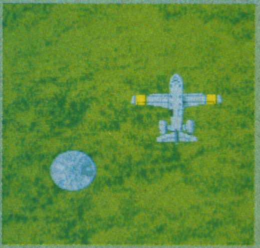
体が震え出すほどの感動を押さえながら先へ進むと、突然わけのわからないおじさんが登場。画面の下のほうのローマ字をよく見ると、「ついて来い」とある。さて、どうしよう──うむ、それはキミが考えるべきことだ。

辛抱強く歩き回るうちに、アイテムも手に入るようになる。それを拾い回りながら敵地の奥へ奥へともぐりこむ。

MSX版に比べてマップが広いうえに、動きはトロイ。本当に捕虜を救出できるんだろうか？ 一抹の不安が……。

うわっ、敵がウジャウジャ。


何だか迷路みたいな所。歩き回ってみるのもよい。

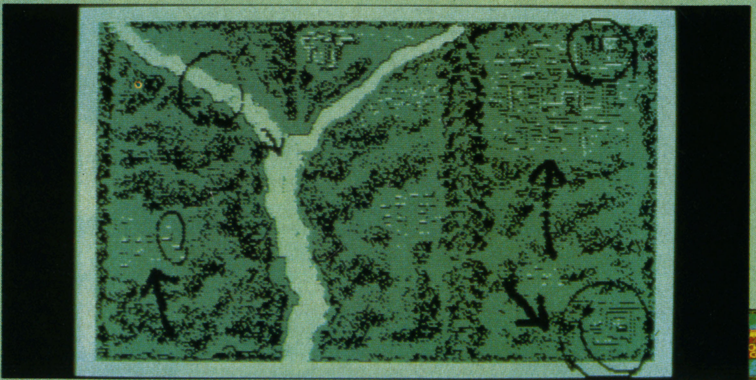

ゲームスタート前のデモ。

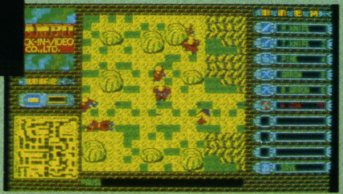
航空写真に注目！

とにもかくにも、あちこちを歩き回ってだいたいのマップを頭に入れるのが得策とみた。拾えるものの種類はそれほど多くはないが、必要な物だから隅々まで探すとしよう。

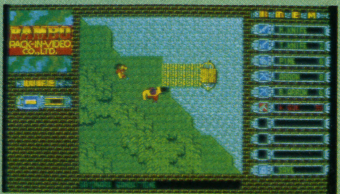
さて、敵と戦うときは、できるだけ離れていたほうがよさそうだ。動きが遅いため敵の弾を見極めるのは難しくはないが、距離はあるにこしたことはない。慎重さが大切だ。

最後にひとつ。最初のデモに出てくる航空写真、あれはとても参考になるので何度も見たほうがいい……。


島の航空写真だ。こいつはとても重要。何度か繰り返し見て憶えよう。



敵基地への侵入路前。ここまで来るのが大変なんだけどね。



おじさんの後を追って行くとこうなる。戦って殺したりしちゃだめだよー!!

クリスタルプリズン
（ボーステック）

by 太郎

自分が何をすべきか推理せよ！

絵はさておき、目的探しはけっこう深みにはまるぞ

機種　PC-88(mkII/SR)　　媒体(価格)　5D(2枚組7500円)

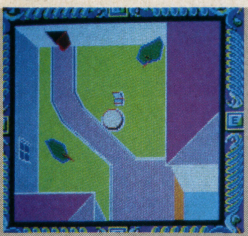
ストーリー

ふと気がつくと、私は見知らぬ人々に囲まれていた。どうやら気を失っていたようだ。ところで、私はなぜここにいるんだ？　今まで何をしていたんだ？　いや、私自身が誰なのか、それすらも思い出せない！

気が動転してあわてる私を、周囲の者たちが取り押さえた。逃れたい一心であばれようとすると、腕に何かを刺された。——暗やみが再び私を支配していった。

目的

キミに与えられた予備知識は、この記憶がないという事実と、耳にした〝クリスタル〟という言葉。何をすべきなのか見当もつかない。つまり「目的が何かを探す」のが第一の目的、というべきかな。そして第2の目的＝最終目的が、それを「達成する」ことというわけだ。これは最近の推理アドベンチャーにはよくあるパターン。うーん、じつはボクは苦手なんだよねェ……。



道の南西にはまだ部屋がいっぱい

GAME START

何はともあれ始めてみよう。

すぐ気がつくのは、今までのアドベンチャーゲームとは趣を異にした画面だろう。このクリスタルプリズンは、その場所を真上から見た絵になっている。これはちょっと新鮮な感じだ。実際の絵はきれいじゃないし、凝ってもいないけど、なんとなく雰囲気のある人物(絵がヘタなだけ？)が登場する。場面数がけっこう多いので、無理しないでマップを作っとこうね!!

コマンドの入力方法は、日本語と英語の2通りで、プレイ中でも切り替えOK。ファンクションキーによく使う動詞が定義されているのは便利だ。とくに気に入った点は、最後に入力した動詞と名詞が、別々にそれぞれ一つのファンクションキーに定義されること。これはなかなか便利だよ。たとえば、「ミル　ドア」として、「アケル　ドア」「シメル　ドア」など。同じ名詞を続けて使うときなんかにはもってこいの機能だね。

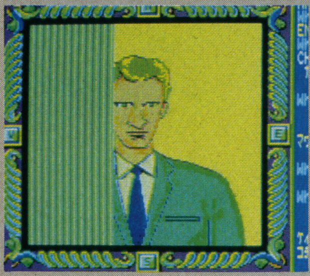
なお、画面構成は、左半分が例の真上から見た絵、右半分がコマンドの入力と状況、アイテムの表示に使われている。見たり調べたりすると、右のスペースにその対象物がグラフィックで出てくるんだ。たとえば死体とか、薬とか、これはちょっと感激。

ある部屋(物置き？)の中。木箱は開けるだけじゃダメ

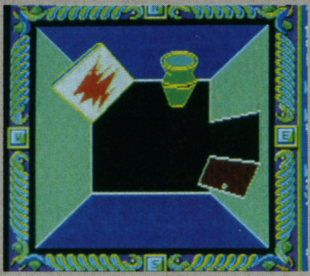
うっかり乗ると後悔するぞ。よ～く調べたり動かしたり

犬。何か意味ありげに見える？

何かあげると……。マヌケな顔！



彼はだれでしょう？



ここは隠れるときも便利だよ!?

HELP ME!

では、実際にゲームをやりながらヒントを少々。でも安売りはしないよ！

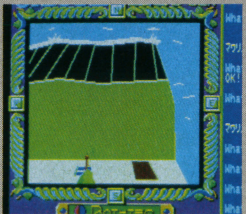
プロローグを読んだあと、いきなり真っ暗な画面に目が2つ……何のことはない、キミの目だよ、目。さて、キミは眠っているんだから目を覚まさなきゃいけない。どう、起きたかな？　じゃ、部屋を探検しよう。

窓の外はガケ。ドアは開く。でもその前に家具なんかを調べてみようよ。ほら、ベッドの上の枕や洋服ダンスなんかがあやしいぞ。

さて、南の部屋に入ってみよう。台所みたいだね。戸棚を探ると薬箱みたいのが出てきた。中に薬みたいなのが入ってる。飲むべきか、飲まざるべきか……。おや、ここにも窓がある。外に出れるかもしれない……あ、いや、出なきゃ話が進まないんだ。

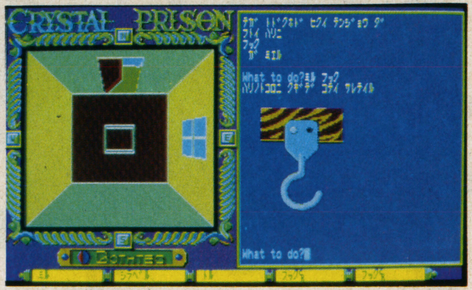
外に出たら、とにかくあちこちを歩いてみよう。手に入れられるアイテムはとにかく多いし、持てる数もかなり。調子にのって何でも持っちゃうと、あとで何を捨てるべきか悩んでしまうくらい。

外には噴水やさん橋、階段なんかがある。また、寝ていたのとは別の部屋に入れるドアもある。さん橋にはボートがつながっているけど、ちょっと危ない。世の中そんなに甘くはないよ。ちょっと様子を見てからだ。1階をうろつき回るのもいいけど、人に見つかりそうになったら隠れるのも手だ。ただし、その前にち



ここはどこ!?

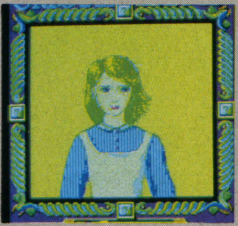
犬の死体。そういえばあそこにも犬の絵が……



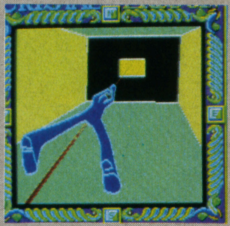
いままで天井を見たことあった？

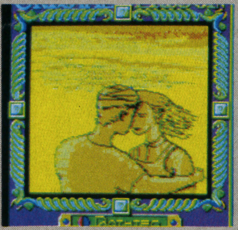
ゃんと用意もして、ねっ！
さて、これからが本番。2階だ。ここはアイテムの宝庫。といっても持てる数は限られているぞ。カット&トライならぬ、セーブ&トライ。
そしてもう1つ。大男が出て来たら、1回逃げてから○○をあげよう。そうすると、クリスタルを見つけるための道具をくれる。周囲をよく見回すことも重要な意味を持ってるから、何度でもやってみよう。あせったら負けだよ。

ここまできても、まだゲームの意味がわかってないやつが多い!?

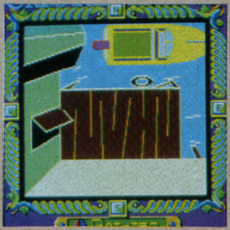


のぼってるの？　降りてるの？





これはラストじゃないんだよ



このボートは丈夫そう！

ENDING

じっくりやってみるとけっこうおもしろかったりもして、気がつくと朝だった。見た目はそんなによくないんだけど、わりと楽しめる。
どうせならもうちょっと絵をきれいに(というか、工夫を)してほしい。初期のアドベンチャーゲームの絵みたいで、せっかくの真上から見た新鮮さが消し飛んでしまう。
ほかに気づいたのは状況説明が不足しているということ。初めからほとんど先の見えないゲームなんだから、もう少し親切でもよかったかもね。
というわけで、ヒントなしではかなりキツイゲームなわけだ。推理ゲームの主人公が普通の人で、こんな展開が望まれるのは不自然極まりない。名探偵なら別だけど……。だからキミは何度も行きづまったり、ゲームオーバーになったり。マジにやってくれ！

号外！〈1〉殺人倶楽部

(リバーヒルソフト)　by たけじゅん

機種　PC-98シリーズ　媒体(価格)　3.5／5D(2枚組7800円)

登場人物33人！　捜査地点23カ所

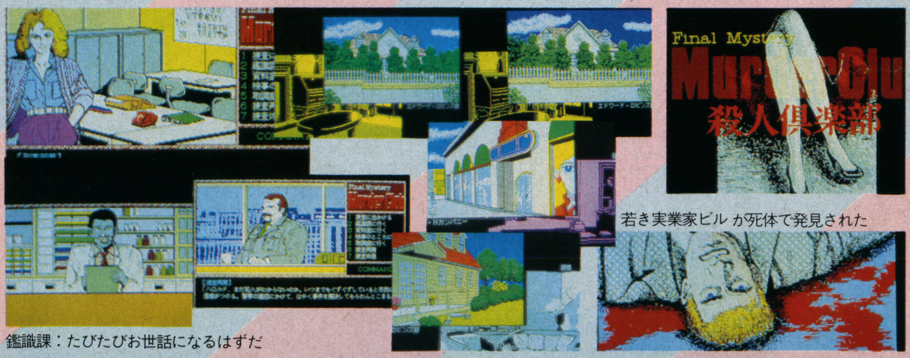
マニアックな推理ゲーム

パッケージを開けると、いきなり「殺人倶楽部」と書かれたマニュアルらしきものが出てきた。じつはこれがナ、ナント、検死報告書なるものだった。殺されたのは青年実業家ビル・ロビンズ。年齢から死因、発見者、発見状況など、17項目にもわたる報告がビッシリ。さらに次のページには、彼の親友であり先輩刑事で、今は引退してしまったグレゴリー氏から届いた、この事件をぜひ解決させてくれという手紙。しかし、これきりでは雲をつかむようだ。
もう一度パッケージを手にとる。と、そこには、重要書類と書かれた、何やら意味ありげな封筒があった。さっそく中身を出して見ると、関係者について細かくメモのとれる関係者調書と、証拠品が書き込めるメモ用紙、事件現場付近の地図が出てきた。さらに、メモを取るための鉛筆までが用意されている！
ここまでくると、ボクはもう敏腕刑事か名探偵気分。とにかく、完全に感情移入させてしまう工夫がぴっちり！

そして捜査へ…

このゲームは、ディスクの立ち上げ方や、キー操作などは一切書いてない。そのへんも自分でやってみてくれといわんばかりだ。そう、わからないことがあったって、すべて自力でやっていくしかないのだ。地道に歩き回り、いろんな人に聞き込みをして、手応えありと思ったら、また振り出しにもどったなんてことも日常茶飯事。
捜査とは非情なもの。軽い気持ちで、この事件に臨んでもらっては困るのだ。資料をたくみに利用し、鋭い直感力で解決しなければならない。
久々に登場したマニア向け本格的推理電子小説に挑戦！

刑事部屋の同僚。ゲーム中の画面はこのとおり



若き実業家ビルが死体で発見された

鑑識課：たびたびお世話になるはずだ

プリンセス・クエスト
(パックスソフトニカ)

by へるぎ

魔法と聖なる剣でプリシアを救え

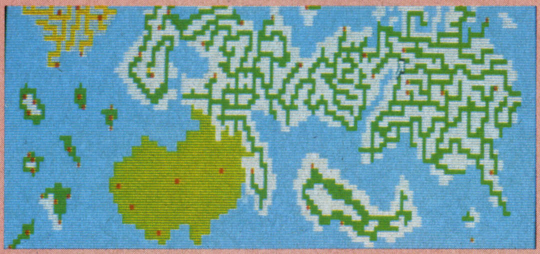
複雑につながった7枚の巨大マップに6人で挑戦（チャレンジ）！

機種　PC-88(mkII/SR)　FM-7/77(AV)　媒体(価格)　3.5/5D(6800円)

ストーリー

大魔法世界ネキロイスに戦争が起こった。その戦いは、強力な魔法により空間に歪（ゆが）みを与（あた）えるほど壮絶（そうぜつ）だった。これを見かねた天地創造の神「YUKI」は世界を7つに分断し、世界の至る所に怪物を放った。そしてその王として『ネキロイス』を造（つく）り、二度と大戦争が起きないようにした。

歳月が流れた……。7つの世界の1つルーブナランドのルーブナ城に、美姫（びき）プリシアがいた。プリシア姫が宝物蔵で「マスターの書」と書かれた古い書物を見つけ、それを見ようとした瞬間ネキロイスが現れた。ネキロイスはプリシア姫を魔法により気を失わせ、家来たちが駆（か）けつけるまえに連れ去った。一向に手掛（てが）かりのつかめない姫の行方（ゆくえ）にいらだちを感じた王は、次のようなおふれを出した。「プリシア姫を救い出した者の望みは何でもかなえよう」――これを見た多くの勇者たちが次々とルーブナ城に集まってきた。キミはその勇者の1人だ。「マスターの書」とは何なのか、そしてプリシア姫の行方は？



ドラゴンの水晶を使ったところ。覚えておくと便利だろう

パーティーのバランスを！

まずは、キャラクター作りだ。名前・誕生日・年齢・性別・職業（なんと16種類もある）・スタミナ・ストレングス・インテリジェンス（会話の能力）・ウィズタム（魔法の成功率）・アギリティを順に入れていくわけだが、重要なことは1人1人の能力は片寄っていても、6人でバランスがとれていればよいということだ。つまり、6人1パーティーでいよいよスタートってわけ。

初めに武器を手に入れるために鍛冶屋（かじや）へ行く。これはすぐに見つかるはずだから問題はない。ただし、金はなるべく残しておくように。なぜなら、情報を聞くにも、仲間をやとうにも金がかかるのだから。高価なものは鍛冶屋には置いていないのであしからず。

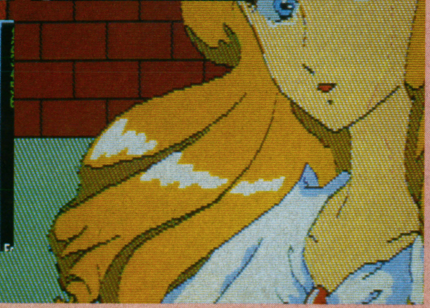
また、宝箱にはじつにさまざまなものが入っている。なかでも一番うれしいのが薬だ。なにしろ歩いているだけでスタミナが減ってしまうくらいだから役に立つのだ。もちろん各能力を高める薬も大歓迎（だいかんげい）。これがないとなかなか強くなれないからね。

ほかにゲームを進めるうえで必要なのは盗（ぬす）み。これは絶対やらねば。高価なアイテムは盗まずして手に入ることはないというくらいだ（少しオーバーかな?）。ただし、村や町、城などで盗みがばれたら、も～大変。あっというまに袋（ふくろ）だたきにされてしまう。こういうときのためにも、アギリティの高いキャラクターは絶対必要なわけだ。

ここでマップの話になるんだけれど……とにかく広い。このひと言。ざっと数えてみたところ世界が7つ、城・町・村が16、迷宮が21。しかし、マッピングはほとんど必要ない。これはダンジョンの仕掛けが少ないというのもあるが、じつはどこかにある「魔法の地図」のおかげなんだ。このアイテムは絶対必要なものの1つ。ただし、これを持っていても、各世界を行き来するただ1つの場所＝ミラクルドアにだけは、その行き先をメモすること。たくさんあるから、それだけでも大変だと思うよ。

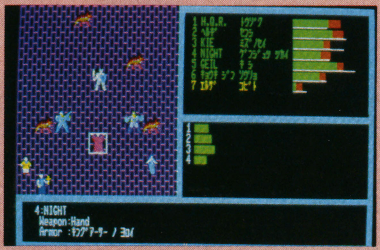
お城の中で王様の位置をたずねても誰も教えてくれない

かわいいＫＩＥが聞いているのに『私に何か用か？』はないだろ！



やった！　ついにプリシア姫を助けた。喜びのあまり瞳に涙が

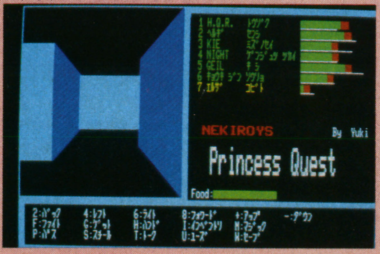
宝物庫だ。宝物の中には何があるのだろうか？



うわぁ、怪物だ！　化け物が襲ってきたぞ！

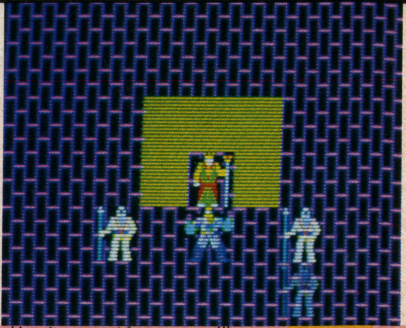
ドラゴンを見つけたぞ！　キバをくれるとはありがたい

これがダンジョンだ！入るときは小人をやとうと便利



船に乗っちまえばこっちのもの。さあ海賊だ海賊だ！

王様はわれらにプリシア姫救出の大任を命じたのであった



宝箱にもご用心!?

つぎは戦いについて。この世界では魔法がすべてなので、これを多用しなければならない。が、初めのほうで強い敵が現れてきたときは、逃げることが大切。逃げきれないときは、僧侶の使う魔法で一時的に平和にするなど、とことん逃げごしになるのもいい方法だ。まさに逃げるが勝ち。

なお、ゲームを終わらせたければ、むやみに戦いを仕掛けないこと。なかには情報を教えてくれるたとえばドラゴンのようなやつもいる。

さて、アイテムについてもひとこと。

まず鍛冶屋では、いいものは望めない。性能のよいものはすべて宝箱もしくは人、モンスターたちから手に入れることになる。アイテムは全部で61種だ。このうちぜひ手に入れたいのを**表1**に載せておいた。おっと、これに加えて鍵が8種類と魔法の地図も必要だ。

表2の説明だが、これは大ヒントになるはずだ。なんといっても魔法のレベルが上がるアイテムのある場所を教えちゃってるんだからね。

逆に、要注意なものは呪いの石だ。宝箱にこれが入っていたら、開けたとたんにダメージをくらってしまう。さらに敵が持っていた場合、倒すと自動的に呪いが振りかかってくるってわけ。

大まかな説明はこれくらいにして、かんたんなポイントを2、3述べると、

●7つの世界のあらゆる所へ1回は行ってみよう。

●出会う人すべてに話しかけてみよう。

●物を持っていそうな人がいたら戦わず、物だけを盗もう。

そして最後に……。城・町のマップおよび迷路に隠し文字が入っている……?

ミラクルドアが見えてきた。次の敵に対しては「聖なる剣」だ!

表1　アイテム

純金のランプ	100日間消えない
ドラゴンの牙	戦闘中に幸運を呼ぶ
ドラゴンの水晶	自分のいる世界に自由に移動できる
キングアーサーの鎧	敵の攻撃を2048ポイントまで防ぐ
平和の笛	戦闘中、一時的に平和にする
セイラーズパス	水夫がいなくても船を動かすことができる
ミニオン	ブラックとホワイトの2種ある。魔力を4倍に高める
聖なる剣	この剣で殺すと灰化される

表2　書物

風の書	妖精島の妖精フラウが持っている
水の書	火炎城の虜となっている水の精が持っている
錬金術の書	ユザのピラミッドの一番下にある
マスターの書	ネキロイスが持っている

そのほかに悪魔、炎、幻、城の4つの書があるが、それらは比較的早く見つかるだろう。たとえば火炎城の中とか……

号外!

〈2〉リ・バース（マイコンハウスSPS）

by たけじゅん

機種　PC-88(mkII/SR)　媒体(価格)　5D(4枚組7800円)

画像取り込みでディスク4枚組

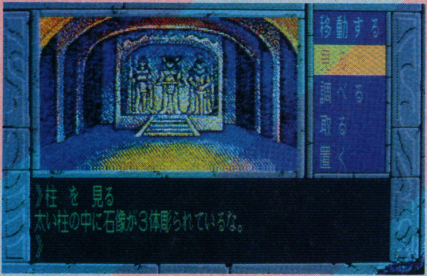
主人公の記憶に唯一鮮明に焼きついている城が存在していることがわかった。さっそくその城へ行ってみると、それは誰も住んでいない古城だった。しかし、どうしてもそのままにしてはおけない……。そこで城内の探検が始まった、というわけだ。

今にも何か出て来そうな雰囲気にもかかわらず、しばらくは人の気配もなく謎は深まるばかり。いい加減なにかあっても……とあきらめたころにオッ!

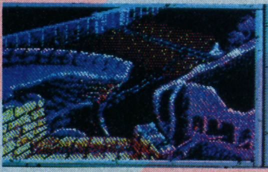
さんざんジラされつつも、ついついハマッてしまうというパターン。全画面必ず見てやるっ!という意地で、今夜も徹夜なのであった……。

便利!でも奥が深そう

プロローグがいきなり漠然としていて、ちょっと手のつけようがない、という第1印象は見事に当たり!



赤いバッグの中には役に立ちそうなナイフがある



塔から入り口が見おろせたものの足場はもろい

古城だけに、今にも崩れそうな柱や塔が……

何かある! おや、動くぞ!? 一度当たって砕けたら、あとで出なおそうか……

ヒットヒットヒット

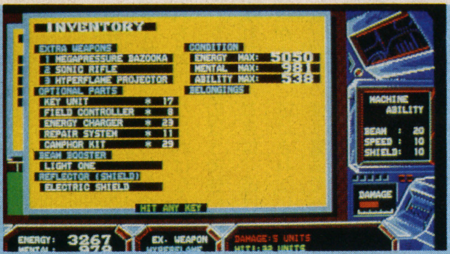
ウイバーン
（アルシス・ソフトウェア）

by 鎌田良久

敵・マップetc、謎はすべて君の手で

6エリアに潜む未知の敵の向こうにあるものは?

機種　PC-88mkII SR/FR/MR、X1(tu/F)　媒体（価格）5D（6800円）



これが自機ウィバーンの現在の能力だ。まだ弱い

二番煎じにあらず!

おお！　テグザーの二番煎じかと思える画面を見て、落胆するかもしれないが、皆の衆。じつはこのゲーム、アクションの名をもつRPGなのである。敵に遭遇するまでは、スペースキーを押そうがZキーをたたこうが、ビームなど決して発射しない、戦闘モードになって初めて戦えるのだ（システム自体は〝ザナドゥ〟に似ている）。

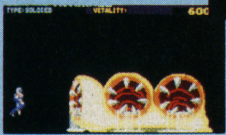
それでは、まずは自機ウイバーンの説明をしよう。これはロボット、飛行機、単車と3段変形する。装備できる武器は〝サイコリンク増幅〟と呼ばれる、精神力（Mental power）による特殊な武器6種類のうちの3種類と、標準装備のビーム。テレビアニメのロボットものを想像してまちがいなし。

さて、RPGというからにはそれぞれのプレイヤーごとにキャラクターのパラメータを持っているはずだ。ところが、このウイバーンは基本的にはこのストーリーのなかにある1機だけだから、一般のRPGとはちょっと違うのである。つまり、BEEM、SPEED、SHILDの3つのパラメータは、そのレベルによって決まる3要素で、強さとか素早さとかの値だと思えばよし。

このほかにはエネルギー、メンタル、アビィリティという3つのパラメータがある。エネルギーは武器を使えば減るし補給もできる。メンタルは先に書いたメンタルパワーのこと。問題は、ラストのアビィリティという値。この数値が高いほど、装備した〝サイコリンク増幅〟による拡張兵器のパワーは強くなる。

これら3つのパラメータは敵を倒すとアップするんだが、それがEXPERIENCE・POINT（経験値）のような増え方をするんである。

このロボットを倒せるようになれば、レベル2は近いぞ


敵の大キャラの中で一番弱いのがこいつ

壁にだまされるな!

ゲームを最後まで終わらせるために重要なことを少し。

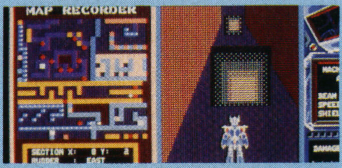
①BASE・SHIP（基地）が必ず6エリア全部にあるから、見つけること。ここは減ったエネルギーをMaxにしてくれるし、拡張兵器を取り変えることもできる。

②建物に入るとマップ・レコーダーが作動するからマップを書く必要はないが、見た目の壁の色と、そのマップ上での色が違えば通り抜け可能。また、壁がないのに通れない所は、タンクに変形しないとだめだったりする。

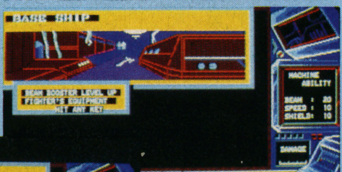
③すべての建物の中のどこかにMain・unitが落ちている。これを取ると次のエリアに行くゲートが開くから、バッチリV。ただし、それを守っているモンスターはそのエリアで最強なので、取ったものの脱出できない、なんてことにもなりかねない（これは建物内の通路の形によって、敵を倒さないとその先へ進めなくなることからおきる現象なのだ）。

原稿を書くのを忘れて一晩中遊んでしまったくらい、オモシロイぜ！　ぜひ!!

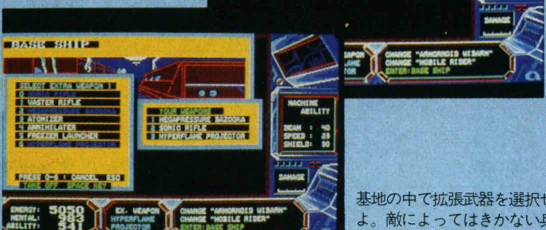
建物内で敵に出会った。拡張武器を選んで、いざ戦闘だ



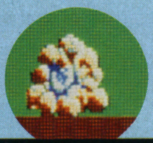
MAP・WINDOWをOFFにすると迷路が広く見えるようになるが……（これは普通バージョン）



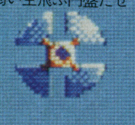
ついに自機がレベルアップした。BEAM・BOOSTERを装備して戦闘力が向上

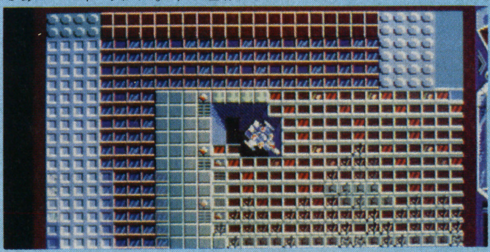


基地の中で拡張武器を選択せよ。敵によってはきかない兵器もあるので要注意


BIGEY・SMALLちゃんは脳ミソの集合体のようなキャワイイ人です

最初のうちはぜんぜんかなわないけど、レベルが上がればカモよ


屋外にいる敵では一番弱い空飛ぶ円盤だぜ

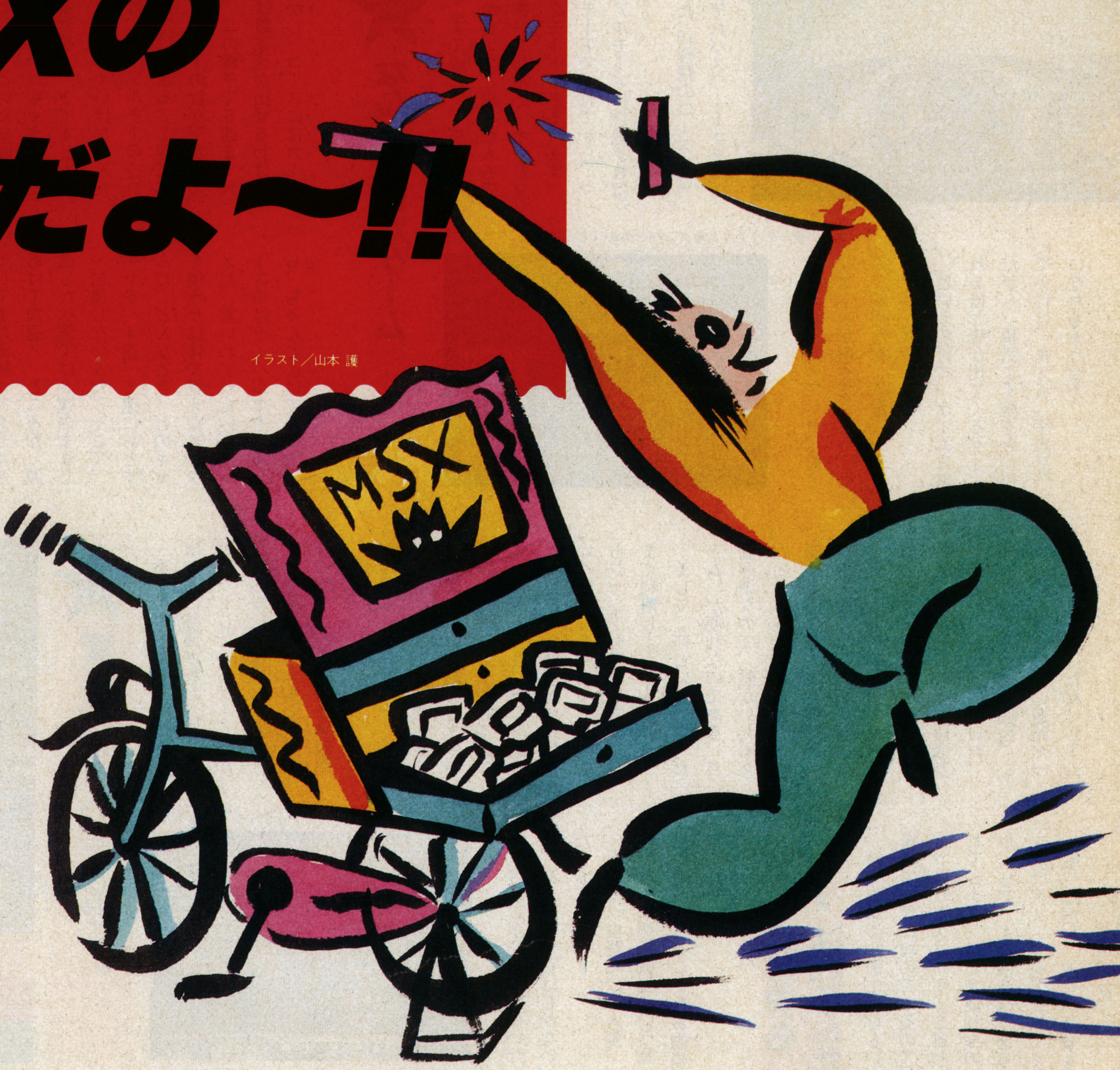

さぁビルの中に突入だ。中は迷路になっているんだぜぃ

これがBASE・SHIP。エネルギー補給や修理をしてくれる

MSXの新作だよ〜!!

by たけじゅん

イラスト／山本 護



今回の新作は、バイクレースからおニャン子までと、バラエティーに富んだラインナップ！ ときには手に汗握り、ときにはほのぼのと、楽しくプレイしちゃおう。それではさっそく、新作紹介のはじまり、はじまり〜！

TZR GRANDPRIX RIDER

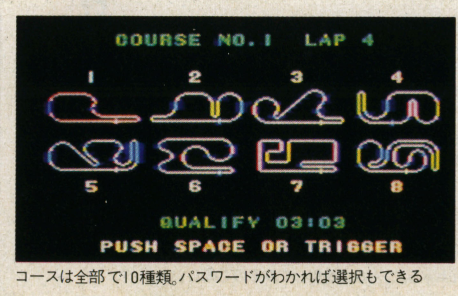
- ●アスキー
- ●ROM
- ●5800円

キミもレーサーになれ!!

TZRってなんだか知ってる？ じつはバイクの名前なんだよ。そのTZRを使ってレースをするっていうのが、このゲームだ。

コースは10種類あって、時間内に決められた回数まわれば、次のコースに進めるんだけど、これがなかなかむずかしい。なんたって、しっかりギヤが付いているんだ。しかも、6速リターン方式ときているから本格的。ミニバイクしか乗ったことがない人やギヤって何？ なんて人は、まずそのへんから勉強する必要があるね。

では、ギヤ操作なんかもまじえて、うまく走るための講座の開催といこう。



コースは全部で10種類。パスワードがわかれば選択もできる

コーナーでバイクをねかせると、地平線が傾斜する。リアル!!

それじゃ走ってみようか

ゲームをスタートさせると、コースの中央にいる自分のバイクのメーター類が表示されるはず。そこでギヤを見ると、1速になっているね。中央にある大きなメーターはタコメーター（エンジンが1分間に何回転しているかを表すメー

他のライダーの動きにも注意。ギヤの操作が勝利へのカギだ!

ター）だから注意してよ。

あとは、その状態でスペースキーを押すだけでいい。ほら走りだした。すると、タコメーターが一気に回転する。このメーターの針をレッドゾーン（15と書いてある目盛り以上）に入れちゃいけないんだけど、放っといたら回転はどんどん上がっちゃう。そこで、ギヤを2、3、4と上げていかなくちゃいけないんだ。ギヤは、カーソルキーの⇧⇩で上げ下げできる。2速にするとメーターの針が下がるでしょ。この調子で6速まで入れれば最高速が出せるわけ。

しかし、コースにはカーブもある。6速のままカーブに入ったら、スピードオーバーでクラッシュ!! ここでは、GRPHキーでブレーキングだ。ブレーキは、カーブ直前でかけて、十分減速してからカーブに入るのがコツだ。ほら、うまく曲がれたでしょ!? そしてまた直線。アクセルをあけて加速! ところが、減速した状態では6速のままじゃ加速しないんだ。そこで、ギヤを、4速、3速におとすんだ。どんなとき、どのギヤを使うかは体で覚えなきゃダメだ。言いわすれたけど、レース中はライバル車もいるから、ちゃんとよけてね。

なんと親切なゲーム

ここまで読んで、ギヤってむずかしいなと思った人も安心なさい。なんと、オートマチックモードがある。まず、このモードで慣れてから、マニュアルモードに挑戦すればいい。

また、10種類のコースには、それぞれパスワードがあるので、それを知っていれば好きなコースが選べてしまう。なんて親切なゲームなんだろう。ナミダ、ナミダ……。

というわけで、ゲームに慣れるほど味が出てくるゲームだから、根気よく腕をみがいていけば、キミも〝平忠彦〟になれちゃうぜ!!

ランキング表。そうそうたるメンバーの中でどこまでガンバレる!?

変形ロボット〝テグザー〟

THEXDER（テグザー）

●ゲームアーツ
●ROM
●5800円

あのテグザーが、ようやくMSXに移植された。すでに大ヒットしているゲームだから知らない人はいないだろう。ではさっそく、人型と飛行機型の適切な使用方法から説明しよう。

○人型

文字どおり、2本の手足に頭、胴体という純粋な人間型なのだ。移動方法としては、2本の足を交互に出して進むという、いわゆる〝歩く〟という動作なのである。多少ならジャンプもできるので、うまく利用しよう。

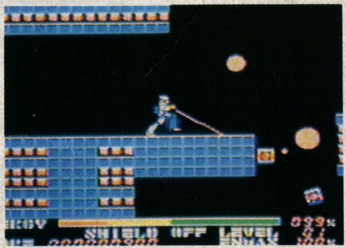
そして、何といっても〝ビーム〟が便利なのである。自動照準なので、敵がいたらただビームを発射するだけで全滅させることができる。

○飛行機型

テグザーが進むべき地形は、入り組んだ通路からなる。すると、必然的に人型では通れない通路が出現するわけだ。そこで使うのが飛行機型。これなら、どんな細い通路だってラークラク。ただ、ビームが前方にしか発射できないため、あまり攻撃にはむかないだろう。

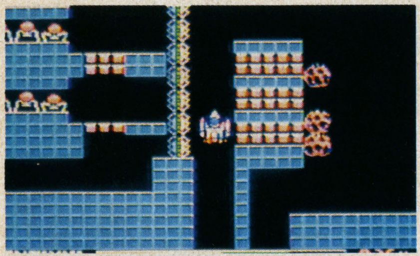
そこで、攻撃時には人型、移動方法は飛行機型という具合に使い分けることをお勧め（すす）する。

自動照準のビームはとっても便利。敵は火の玉となって消滅だ!



バリアもはれるんだ

敵の攻撃は非常にきびしい。複数で一気に攻めてくるので、ガックリとエネルギーを奪われてしまう。そこで便利なのがバリア。一度はれば、ある程度はダメージをふせいでくれる。ただし、激しい攻撃を受けるとバリアが破られるので、あまり頼りすぎるのもよくない。また、むやみにバリアをはるのもよくない。なぜなら、まったくバリアをはらずに一面クリアすると、ボーナスポイントが入ることがあるからだ。かといって、自分がやられてしまっては何にもならないから、バリアをはる時期は、よく考えよう、ということだ。



せまい通路は飛行機型で。変形時の美しさも見逃せない

アイテムは有効に……

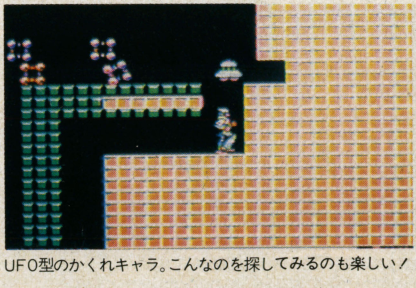
通路内には、いろいろなアイテムが落ちている。それは一見、敵なのかアイテムなのか見分けがつかない。でも、普通アイテムは攻撃してこないけどね。

これらのアイテムは、エネルギーを補給してくれるものや、エネルギーの上限を上げてくれるものがあり、決して無視できないものだ。だから、早目に見分けられるようにしないと、最終面は見れないぞ。

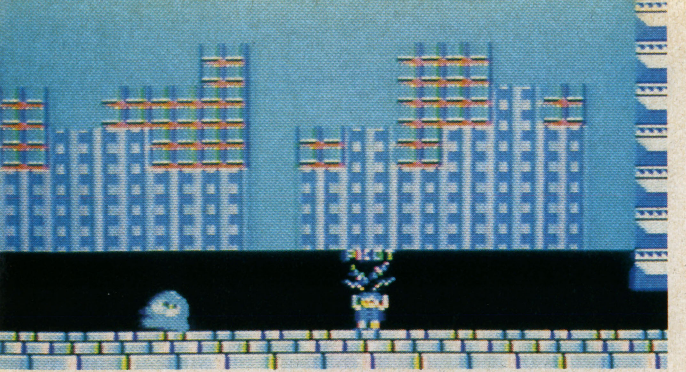
その他に、かくれキャラもしっかりあるので探してほしい。たとえば、人型のときビームを撃ってみて、敵もいないのにビームが変なほうにとんでいき、カベが壊れて……、といった感じで見つけることができる。

他機種に見劣（みおと）りしない完成度のMSX版テグザー。再びベストヒットの上位にランクさせるのは、MSXユーザーなのだよ。ガンバレ!!

左に見えるハンバーガーみたいなのがエネルギー。取り忘れないで



UFO型のかくれキャラ。こんなのを探してみるのも楽しい!



〝ピコー〟と叫べば、かわいいピコがついてくる

カモン！ピコ

●ポニカ

●ROM

●4900円

★ジャンの彼女はいずこに

大戦の混乱のなか、生き別れになった彼女を探すため、遺伝子銀行に潜入したジャン。だが、銀行内はモンスターがウロウロしている。そこで、ジャンを助けるのが我らがピコだ。

ピコは、頭はよわいけど力はあるぞ。しかも忠実だ。「ピコ～」と呼べば一生けん命ついてくる。そんなピコを連れて、銀行の10階を目指すのだ。はたして彼女と再会できるかな？

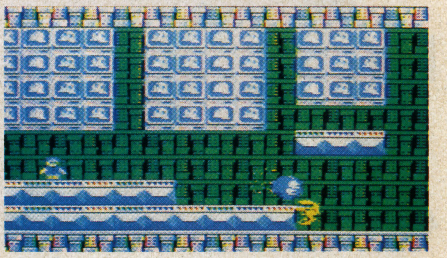
★ピコは強いぞ!!

ゲームの主人公〝ピコ〟は、見た目はアメーバみたいで弱そうだけど、しっかりとジャンを助けてくれるんだ。敵が近づいてきたら、ピコをチョンと押してやれば、ピョンピョンはねて敵に体当たりをしてやっつけてしまう。なんともユーモラスなピコ。また、こちらがピコを呼べばちゃんとついてくるからカワイイ。

彼女を助けるまでの道のりはとても長い。そこで、便利なアイテムを利用して、少しでも楽な旅にしなくちゃね。アイテムには、シールドや無敵、スピードアップといろいろあるぞ。また、ところどころに落ちている〝ICカード〟の断片も拾わなくちゃいけないぞ！ これが全部そろっていないと、彼女を助けられないからね。

このピコを見ていると、ビームやミサイルで敵をやっつけるゲームが冷たく見えてくる。やっぱり、こういうのどかさも大切だと思う。そんなことを思わせる魅力がこのピコにはあるんだ。さあ、みんなで呼んでみよう、〝ピコ～〟。

ピコの体を押して敵をやっつける。ピコは強～い味方なのだ



ニャンニャンプロレス

●クロスメディアソフト

●ROM

●5800円

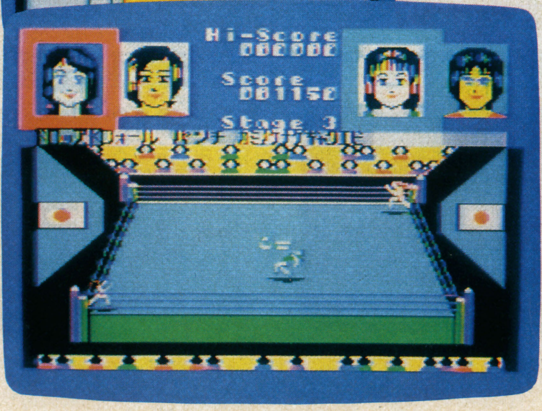
第1戦は体育館。いきなり髪の毛投げがとび出した

★女子高生のプロレス!?

いまや全国女子高生ブーム。おニャン子なるものがふんぞりかえっているなかで、ついに女子高生のプロレスが出てしまった。また、舞台となるリングがなんともいい。第1戦は体育館、第2戦が校庭、そして決勝がリングと、いかにも高校生しているではないか。ゲームを始めると、いきなりバスケット場のような体育館なので一瞬とまどう。しかし、始まってみればれっきとしたプロレスゲームなのだ。

さぁて、どんなかわいい女の子が出てくるかと期待していると、ズルッときてしまった。どう見ても「奥さーん」と呼ばれそうな人が派手な化粧をしているとしか思えないような女子高生なのだ。やっぱり、プロレスには純真で華麗な乙女は出ないと相場が決まっているようだ。トホホ…。

第2戦は校庭。キャラクターが小さいのがチョット残念



そして決勝戦。ドロップキックのさく裂だ!!

★大胆なワザだなぁ

このプロレスのワザの大胆なことったらない。凶器や髪の毛投げ、ジャンピングチョップに逆エビ固め、もう正気の沙汰ではない。

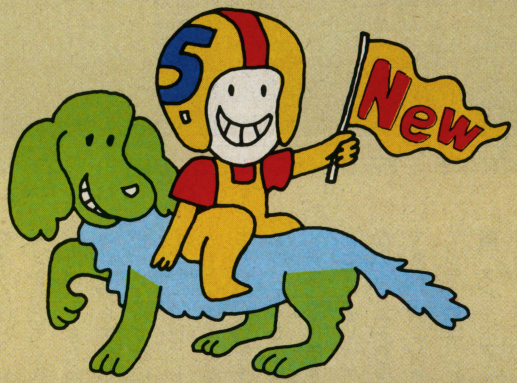
だが、そんな大胆な技の中に、何かしら燃えるような闘志がわいてくるのだ。そしていつのまにか「ドロップキ～ック」と叫ぶ自分に気付き、赤面してしまうのだ。しかし、隠れニャンプロファンになっていく自分をおさえられなくなっているのだ。そして私はつぶやいた。「やっぱり女子高生はいいなぁ～」と……。

DEBUT AVENUE

デビューあべにゅう

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい

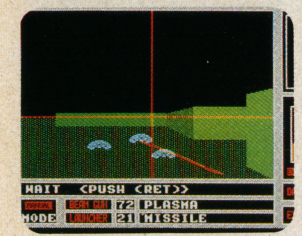
この秋話題になりそうなソフトが"開発中"で続々登場! 早くキミのマシンで遊ばせたい!!



表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

エプシロン3

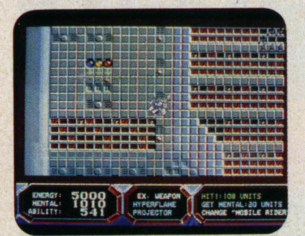


●BPS
●PC-98U
●3.5D(7300円)
▼RT+RP=惑星ミューに残った抵抗軍は、『マザー』を破壊するためにジャイアント・バトルアーマー『エプシロン3』を完成させた。が、タイプ2が敵に渡って……。

アルバトロス・拡張コース1〜5

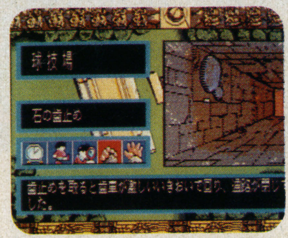
●日本テレネット
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、X1(C/tu)
●5D(各2枚組4500円)
▼S=(1〜3まで先行発売)ユニークなデザイン(?)のビジュアルコースから、超難コースまで、それぞれ2枚組で5種類!

ウイバーン



●アルシス・ソフトウェア
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、X1(tu/F)、FM-7
●5D(6800円)
▼AC=3段変形メカがRPやADの要素を十分に生かした世界で大活躍! 3D迷路やアニメなど見どころいっぱいソフト。

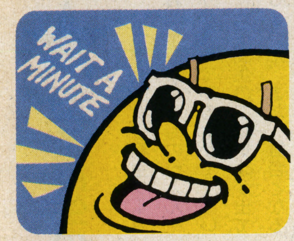
アステカII



●日本ファルコム
●PC-88(mkII)/88SR
●5D(7800円)
▼RT+AD=(10月12〜24日予定)古代の人々は自由に神々と会うことができたという。神々の国の扉を開ける鍵、太陽の神殿、これらは本当に存在するのか!?

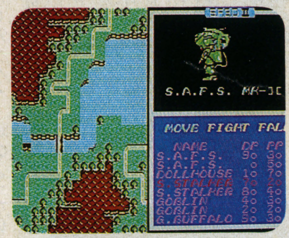
か番地

カサブランカに愛を――殺人者は時空を超えて――



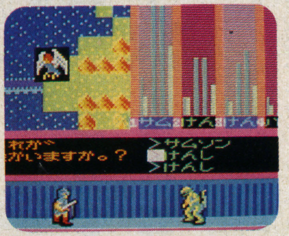
●シンキングラビット
●PC-88(mkII/SR)/98M(F)
●5D(7200円※88版は2枚組)
▼AD=(9月中旬〜10月初旬予定)エルガー博士の死体のすぐそばには不思議なものが乱雑に……。

S.F.3.D.II―ポイントX占領作戦―



●クロスメディアソフト
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)、X1(F/tu)、MSX、※PC-98版は少し遅れます
●ROM(5800円)
3.5/5D(6800円)
▼S=29世紀、戦力差歴然のシュトラール軍を相手に戦え!

アスピック

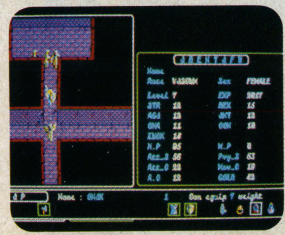


●クリスタルソフト
●PC-60mkII(SR)
●T(4800円)
▼RP=リザードの続編。連れ去られた姫を仲間とパーティーを組んで助け出せ! 登場キャラ40、240×240エリアのマップに塔や洞窟、寺院、商店などなど。

ガーディック

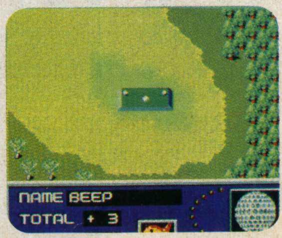
●コンパイル
●MSX(16K)
●ROM(4900円)
▼AC=1-2画面を超える戦闘シーンの謎を解き、連射で敵を打ち崩せ! 3種類の武器と6つのオプション選択が勝負だ。パワーチップを集めて性能アップ!

エリシオン



●システムソフト
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5/8D(未定)
▼RP=(10月下旬予定)封じこめたはずの魔力が、再び活動し始めた! キミはこの魔力と戦うためエリシオン島に向かった(画面は開発中のものです)。

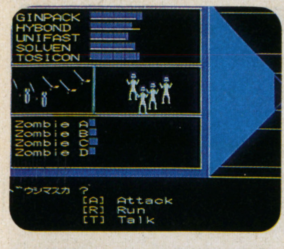
アルバトロス



●日本テレネット
●PC-60mkII(SR)/66(SR)/98(E/F/M/V)
●T(3本組5800円)
5D(2DDは3枚組8800円)
▼S=海岸・丘陵・山間の3コースに各18ホールずつ計54ホール。プレイは3人までのパーティーも。

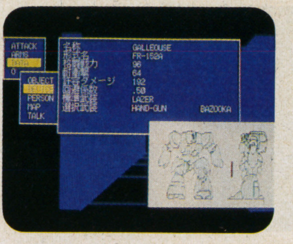
さ番地

ザ・ブラックオニキス



●BPS
●FM-77AV
●3.5D(7800円)
▼RP＝〝ウツロ〟の街の伝説——ブラック・オニキス。しかし、これを手に入れた者はおろか、見たという者もいない。戦士たちは伝説の石を求めて旅立った。

カーマイン

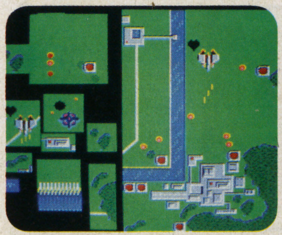


●マイクロキャビン
●PC-88(mkII／SR)
●5D(2枚組7800円)
▼AD＝(9月予定)軍の最高機密である小型陸戦兵器〝ドール〟。それが今や、人間の手を離れて勝手に動き出した。コンピュータルームさえも彼らの思うまだ……。

ザ・ブラックバス

●ホット・ビイ
●MSX(32K)
●T(4800円)
▼S＝釣り雑誌ナンバーワンの『月刊フィッシング』編集部と提携して生まれた、日本で初めての釣りゲームソフト。ポイントや攻略法もバッチリ！

ザイダー

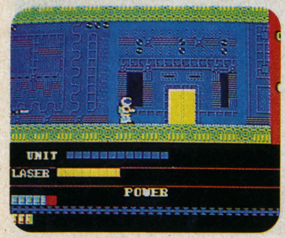


●コスモス・コンピューター
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC＝惑星ペガスで一体何が起こっているのか？　そう絶な戦いの予感を秘めてザイダーはペガスに向かった（画面は開発中のものです）。

軽井沢誘拐案内

●エニックス
●PC-60mkII(SR)／66(SR)
●T(2本組4800円)
▼AD＝恋人・久美子の妹がいつまでも帰ってこない。まさか誘拐では？　キミは久美子を連れて、避暑地の軽井沢でさっそく捜査を開始した。

シャッタード・フューチャー

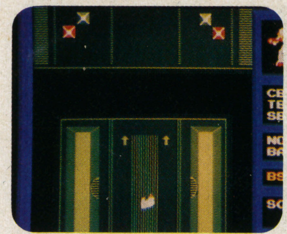


●クロスメディアソフト
●X1-tu
●5D(6800円)
▼AC＋AD＝惑星帝国カーネルが地球征服を目論んで人類の未来を破壊している！　キミは罠だらけの迷路のような帝国内部にもぐりこみ、最終兵器を手に入れろ！

ザイダーII—大惑星ユング—

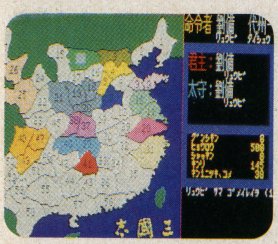
●コスモス・コンピューター
●FM-7／77／77AV
●3.5／5D(2枚組7800円)
▼AC＋RP＝(9月下旬予定)魔神を倒せ！　大惑星ユングを救うにはそれしかないのだ！　千数百画面の広大なマップを背景に息をもつかせないバトル!!

ガンマー5



●呉ソフトウェア工房
●FM-7／77(AV)
●3.5／5D(6500円)
▼AC＝地球とM3星が戦い始めたのはなぜか——それを知る者はほとんどいない。が、戦いは今、地球滅亡の秒読みに入った。残る手段は一つ、それを行うのはキミ。

抄本三国志

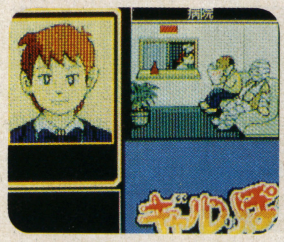


●光栄
●X1(tu／F)
●5D(8800円)
▼S＝中国戦国期の人材登用をテーマにした三国志のダイジェスト版。プレイヤー1人、シナリオ1編、コマンド3分の2で、初心者にもOK！

殺人倶楽部

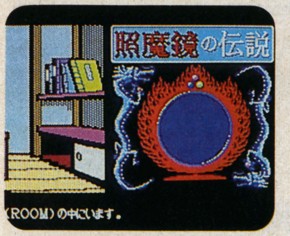
●リバーヒルソフト
●PC-98F／M／V／UV
●5D(2枚組7800円)
▼AD＝若き青年実業家ビル・ロビンズが殺された。うかびあがった美しい容疑者たち、20年前の迷宮入り事件との関係、深まる謎。複雑な人間関係が絡みあう！

ギャルッぽクラブ



●マイクロキャビン
●FM-77(AV)
●3.5D(6800円)
▼RP＝おめあてのギャルは64人。デートを重ねて単位をとって、めでたく卒業なるか!?　実生活密着型ギャルハントに、日ごろの恨みつらみをぶつけるなんて暗いぞ！

照魔鏡の伝説

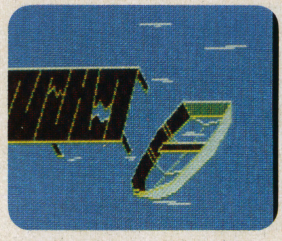


●スタークラフト
●PC-88(mkII／SR)／98(E／F／M／U／V)、FM-7／77(AV)
●3.5／5D(3枚組7800円)
▼AD＝ペンギンソフトの〝ガバテッド・ミラー〟を日本風にアレンジ。14世紀前半、魔法の鏡・照魔鏡の破片の行方を探す男がいた。

XANADU・シナリオII

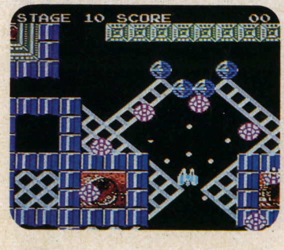
●日本ファルコム
●PC-88(mkII)／88SR／98F(M／U／V)、FM-7／77(AV)、X1-C／F／tu
●3.5／5D(5800円)
▼RP＝(10月1～5日予定)モンスターが総入れ替え、マップやBGMもバージョンアップ！

クリスタルプリズン



●ボーステック
●PC-88(mkII／SR)
●5D(2枚組7500円)
▼AD＝気がつくとキミはベッドの上。記憶をなくしたキミのまわりの人間は、なぜかみんなウサン臭そうだ。ただ、『クリスタル』、この言葉が胸に引っかかる……。

スターソルジャー

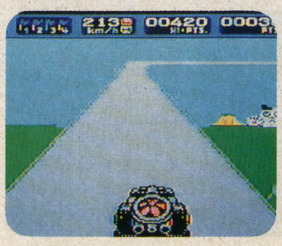


●ハドソン
●MSX
●BC(4900円)
▼AC＝(10月予定)正体不明の無差別攻撃で宇宙は荒れていた。宇宙警備隊のベテランであるキミは、最新小型戦闘機シーザーに乗って見えない敵に立ち向かう！

ザ・ファイヤークリスタル

●BPS
●MZ-25
●3.5D(7800円)
▼RP＝秘宝〝炎の水晶〟を手に入れることができれば、古代伝説の秘密を知ることができる——1人の老人の話が、戦士たちの心を動かした。

コースターレース



●ソニー
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC＝ジェットコースター並みの急上昇、急降下、急カーブが続く魔のコースを、キミは完走できるかな？　2人モードで意地悪コースも作れるぜ！

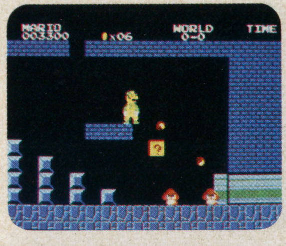
信長の野望・全国版

●光栄
●PC-88mkⅡFR/MR/SR/TR
●5D(2枚組9800円)
▼S=(9月中旬予定)目標は50ヵ国制覇。ダイナミックなサウンド、アニメ、スピーディなゲーム運びで新登場。

Topple Zip

●ボーステック
●PC-88(mkⅡ/SR)、X1(tu/F)、FM-7/77、MSX
●T(4800円)、3.5/5D(6800円)、ROM(5800円)
▼AC=(9月下旬予定)ゴールを捜して空を飛びながらレースしよう! アイテム探しも楽しいぞ。

スーパーマリオブラザーズ



●ハドソン
●PC-88(mkⅡ/SR)、X1(tu/F)
●5D(6800円)
▼AC=ファミコンで爆発的人気を得たマリオの移植版。ファミコンを持っていないキミはぜひお試しあれ。

は番地

ドルアーガの塔

●電波新聞 ©㈱ナムコ
●FM-77AV、X1(tu/F)
MZ-25
●T(X、3800円)、3.5D(未定)、5D(6000円)
▼AC+RP=悪魔ドルアーガが復活した。ギルはカイを連れ戻すために長い旅へ出かける。

1000年王国

●ログ
●FM-7/77、X1(tu/F)、MZ-25
●3.5/5D(2枚組6800円)
▼AD=昨日までは普通の高校生だったショウが、アトランティスの謎に魅せられて不思議な冒険にチャレンジ!

HYDLIDE Ⅱ

●T&Eソフト
●MZ-20/22/25
●3.5/5D(6800円)
▼RP=未だにヒットチャート快進撃中のロングセラー。クリスタルの輝きが写し出す悪魔の姿――キミはあのバラリスと再会しただろうか!?

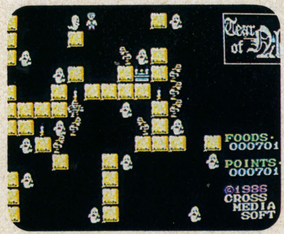
な番地

た番地

覇邪の封印

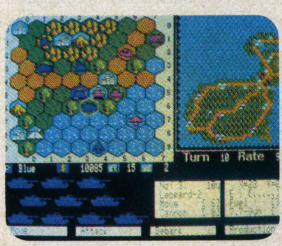
●KGD
●PC-98F(M/U)
●3.5/5D(9800円)
▼RP=剣と魔法が君臨するこの幻想世界は4つの大国に分轄・統治されていた。その一つ聖アルカス公国で、不幸の源ともいうべきバァンドゥラの封印が解かれ……。

ナイルの涙



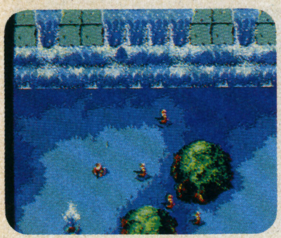
●クロスメディアソフト
●PC-88(mkⅡ/SR)、X1(tu/F)
●5D(6800円)
▼思考型AC=ユーダン王のピラミッドに隠された秘宝"ナイルの涙"と、パルパラ姫。五層構造の最上部を目指せ!

大戦略88



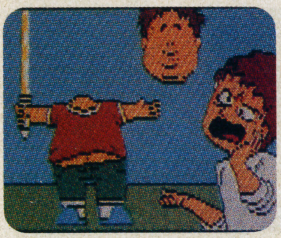
●システムソフト
●PC-88mkⅡSR/TR/FR/MR
●5D(7800円)
▼S=(9月上旬予定)現代戦を想定した作戦・戦術クラスのウォーゲーム。マップは16種類、兵器14種、2プレイもOK。

FINAL ZONE―WOLF―



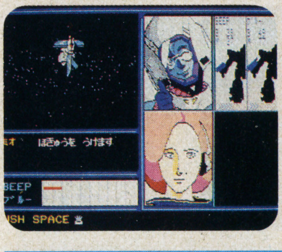
●日本テレネット
●MSX(1Mビット)
●ROM(6800円)
▼AC=(10月下旬予定)特殊行動隊"ブラックコブラ"の隊長ボウイ大尉とその部下4人は、マウカ島に潜入し、ファラオ軍のGN-16Bを破壊できるか!?

日曜日に宇宙人が……?



●ソフトスタジオWING
●MSX2、PC-88mkⅡSR
●3.5/5D(2枚組6800円)
▼AD=(PC版は9月以降に延期)ネコマタジャーナルの記者・山下とカメラマンのサトルは、マッドサイエンティスト・豪田みのらの4大発明品で特ダネ探し!

地球戦士ライーザ

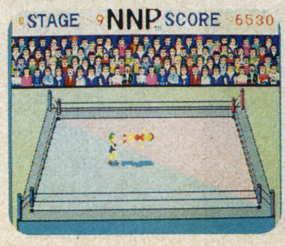


●エニックス
●X1(C/tu/F/D)
●T(2本組4800円)
▼RP=母星を失ったガルム艦隊は第2の故郷として地球を選んだ。キミは地球の危機を救うため、相棒のブルーとともにライーザに乗り込んだ!

ファンタジー

●スタークラフト
●PC-88(mkⅡ/SR)/98E(F/M/U/V)、FM-7/77
●3.5/5D(9800円)
▼RP=(9月上旬予定。なおPC-88、FM両シリーズは遅れぎみ)第1弾・ジェルノアの章。ソリーの助言が唯一道しるべ。

ニャンニャンプロレス

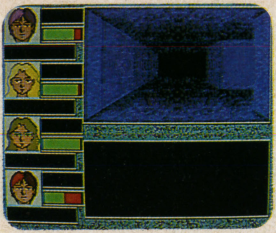


●クロスメディアソフト
●FM-7/77(AV)、X1(C/tu/F)
●T(X・4800円)3.5/5D(6800円)
▼AC=ギャル4人がそれぞれの得意技で闘うぞ。校門前、体育館などリング外もOK!

ディープ フォレスト

●ザイン・ソフト
●FM-77AV
●3.5D(7800円)
▼RT+RP=(9月2日予定)邪悪なウイリーによって地下に閉じ込められた姫を助け出すため、キミはこの世界に呼び寄せられた。そして果てしない闘いが……。

ラプラスの魔

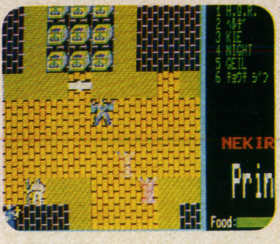


●ハミングバードソフト
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77
●3.5/5D(7800円)
▼RP＝(10月下旬予定) ゴーストハンターシリーズ第1弾。安田均原作のホラーRPG。BGMは小坂明子が担当(開発中画面)。

未来

●ザイン・ソフト
●PC-88mkIISR/98E(F/M/V)、X1(tu/F)、MZ-25
●5D(2枚組7800円)
▼RP＝(10月1日予定)未来宇宙を背景に、壮大なスケールで展開するSFもの。

プリンセスクエスト

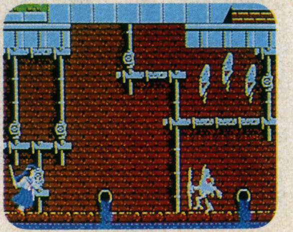


●パックスソフトニカ
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼RP＝ルーブナ城のプリシア姫が宝物蔵で"マスターの書"を見つけた。開こうとしたその瞬間、怪物モネキロイスに連れ去られた。

リ・バース

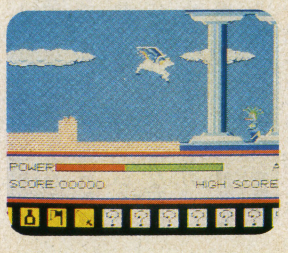
●SPS
●PC-88(mkII/SR/FR/MR/TR)、X1(tu)
●5D(4枚組7800円)
▼AD＝失われた記憶の中で、唯一残っている城。その城が今目の前にある。人の気配のする城の奥へと歩き始めた。

夢幻戦士ヴァリス



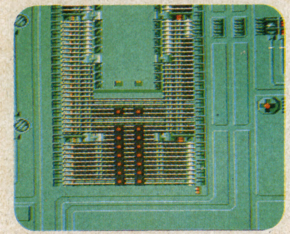
●日本テレネット
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、FM-7/77(AV)、X1(tu/F)、MSX
●3.5/5D(2枚組7800円)ROM(予・6800円)
▼AC＝(10月下旬予定)自由の戦士として選ばれた優子は……。

ペガサス



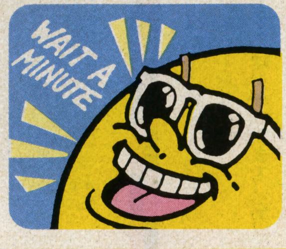
●クロスメディアソフト
●FM-7/77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼AC＝敵を食べながら可愛い仔馬のペキーを、大空を飛ぶ翼をもつ神馬ペガサスに育てよう。4つのワールドにそれぞれ5つのエリアを持つ広大なステージ。

レイドック



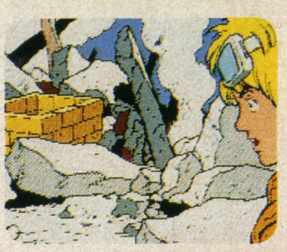
●T&Eソフト
●FM-77AV、MZ-25
●3.5D(6800円)
▼AC＝(9月下旬予定) 宇宙空間、惑星上、宇宙基地、敵基地内の4パターン12シーンを背景に、2人プレイで撃って撃って撃ちまくれ！ ジョイスティック対応。

ムーン・チャイルド



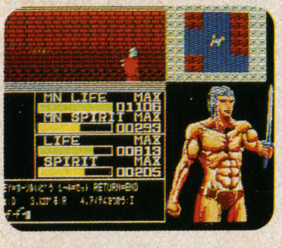
●ホット・ビイ
●MZ-25
●3.5D(2枚組7800円)
▼RP＝国の平和と美しさを保っていた"ジュジュ"が枯れ始め、魔物が現れた。キミの力でジュジュを復活させよう。2プレイモードでパーティーを組むのも楽しい。

北斗の拳



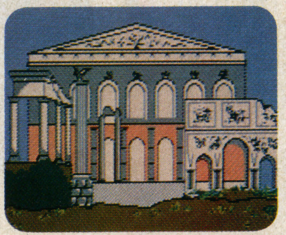
●エニックス
●PC-98E(F/M/V)
●5D(6800円)
▼AD＝宿敵シンを倒し、最愛の恋人ユリアを救うべく旅立ったケンシロウとバット。その2人の前に、シンの手下、サザンクロス軍団が立ちふさがる。

ロストパワー



●ウインキーソフト
●FM-77AV、X1(tu/F)
●3.5/5D(7800円)
▼RP＝タイザーは自分以外の者を信じてしまったために、魔王から人間にされてしまった。復しゅうを誓い、石を喰らいながら成長していく姿に注目！

メイドゥム



●日本コンピュータシステム
●PC-88(mkII/SR/MR/TR/FR)、X1(tu/F)
●5D(2枚組6800円)
▼AD＝(9月26日予定)古代エジプトでヒクソスが持っていたという"魔力の水"。冒険家グレコはその伝説に魅せられて旅立った。

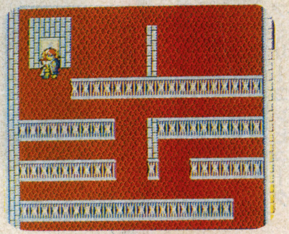
ホテルウォーズ

●ボーステック
●FM-7/77
●3.5/5D(7500円)
▼S＝観光に、ビジネスにと人が集まるヨーロッパ。キミはそこでホテル経営に着手する。4人まで同時プレイ可能。

ロボレス2001年

●マイクロネット
●X1(C)、MZ-25
●T(4800円)
3.5D(6800円)
▼AC＝(9月上～中旬予定)ビデオゲームでお馴染みのロボット版レスリング。得意技、必殺技を選んで2人プレイ！

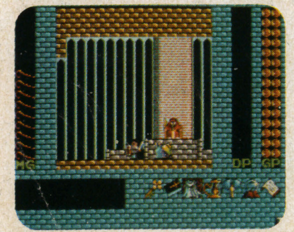
メルヘンヴェールII



●システムサコム
●PC-88mkIISR/FR/MR
●5D(2枚組7900円)
▼RP＋AD＝(9月中旬予定)愛する姫に再び会うため、そしてヴェール族から人間に戻るため、王子の新たな旅が始まる！ 舞台はフェリクスに。

ま番地

ロマンシア(ドラゴンスレイヤー・JR)



●日本ファルコム
●PC-88(mkII)/98F(M/U/V)、X1-C/F/tu
●3.5/5D(6800円)
▼RT＋AD＝(10月6～30日予定)純粋な博愛と夢に満ちた冒険記録。一見のどかそうな町は、じつは忍びよる闇に脅かされていた。

ら番地

摩訶迦羅(マカカーラ)

●ストラットフォードコンピューターセンター
●PC-88(mkII/SR)、X1(F/tu)
●5D(4枚組7800円)
▼RP＝舞台は戦国時代の日本を振り出しに、謎の東洋世界へと時空を超えて駆けめぐる！

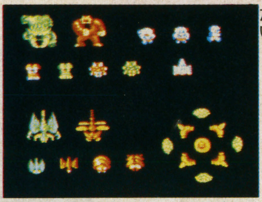
ニュース

新作情報が欲しい子は寄っといで。
早くこないとなくなるよー。

スーパースターフォース（テクモ）

ファミリーコンピュータ
10月下旬発売 価 未定

時空暦2010年、暗黒星ゴーデスとの闘いは終わった。しかし謎は残された。ゴーデスとは……、あの闘いはいったい……。



▲これがキャラクター。かなり、ち密なデザインだ。

というわけで、テクモFC第3弾の「スーパースターフォース」は、「スターフォース」をいろんな意味でパワーアップさせたものだ。

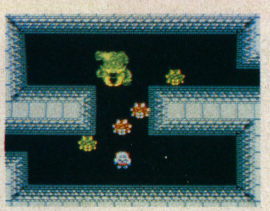
このゲームは単なる、ラウンドクリアゲームではなく、ラウンドが「時空暦×××年」というように、時代で表されている。この時代がくせもので、過去の行為で未来が変わる場合もある。すごいねえ。

▲空中戦の1シーン。不気味な骨が地面に……。

これは、飛行機だけの戦闘でなく、パイロットが地上に降りて、探索することも可能なのだ。敵を倒しながら、アイテムを取り、伝説の「時の秘石」を探すのだ。

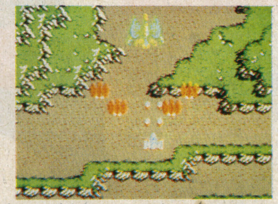
▲敵出現！　連射で切りぬけたいところだ。

また、上空の戦闘で、敵を倒して得られる"時間"は、3つの使い方がある。1つは時の扉に入って、他の時代へタイムスリップする。2つめはパイロットが地上で探索するときのエネルギー源にする。3つめは、時間の商人ノルムの店で品物を買うのに使うという使いかただ。



▲地上では、アイテムを探せ。でも敵が行く手をはばむ。

このように、ゲーム設定はとてもミステリアスになっている。最終的なキミの目的は、ゴーデスの七不思議と呼ばれる秘密を解明すること。がんばってくれ。



▲地下迷宮には、秘密があるにちがいない。

アイギーナの予言（ビック東海）

ファミリーコンピュータ
10月中旬発売 価 未定

ついに正式タイトルが決まった、ビック東海の新作。

そのゲームストーリーは、ジェイソンという主人公を操作して、暗黒彗星の大引力を看破した、祖先の偉大なる科学で、来たるべき地球の危機を救う。そのために、いくつかに分かれた、不思議な石を集めに旅立つというもの。

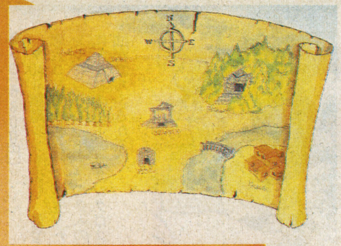
操作は、アクション部とロールプレイング部に、完璧に分かれ、アクション部では、Aボタンでジャンプ、Bボタンで、武器・アイテムの使用。ロールプレイング部では、Aボタンでコマンド入力、Bボタンでコマンドキャンセルとなっている。今までにはなかったパターンなんだ。

エリアは1から6まで、全128画面。隠し部屋や、出口の部屋も含まれている。

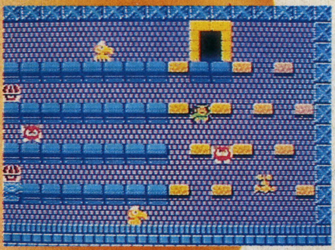
この部屋の中にある、アイテム類には、旅先でヒントとなる、なにかが書かれていて、これがロールプレイング部で生きてくる。

ここから、長老のおばばやもの知りのおじに訳してもらったり、助言を得たりして推理をしていくのだ。アクションの他に、謎ときの要素も入っているぞ。ただしこのヒントの中には、まったく関係ない、お遊び的要素も入っているから要注意。

単なる面クリでなくて、とってもスリリングな味わいがあって、期待大だぞ。



▲これがマップ。でも大まかにしかわからないねえ。



▲全体的にコミカルなかんじがする。早くゲームしたいなあ。

シャーロックホームズ（トーワチキ）

ファミリーコンピュータ
10月予定 価 未定

▲街の雑踏の中を捜査するホームズ。イメージイラストでどうぞ。

▲ついにDr. コルディアとの一騎うち。手こわいぜ。

トーワチキのFC第1弾は「シャーロックホームズ・伯爵令嬢誘拐事件」に決定！

その、気になるゲーム内容は、今でも小学生に人気のある本ベスト10内に位置する、推理小説の名作「シャーロックホームズ」を題材にしたもの。

時は19世紀末、ロンドンのベーカー街に住む世界的名探偵シャーロックホームズのもとに、英国伯爵家から手紙がとどいた。内容は、伯爵令嬢ミス・マーガレットが誘拐されたという。調査に乗り出したホームズの行く手を阻もうとするのは、悪の天才Drコルディア率いる「パバイア団」。

彼らの本拠地ブランデー城に、ミス・マーガレットは閉じ込められている。さあ急げシャーロックホームズ！

テレホビー

新作情報

今月は、出る順ソフト表に入りきらないほど、新作情報がいっぱい。

アイレムからは、タイトルは決定していないが、年内に4作ものパズルゲームやアクションRPGが発売になる予定。パズルのほうは、大人向けの画期的なものになるはずだ。最近、パソコンのほうから参入するソフトハウスも多いけど、今度はボーステックが、レリクス、トップルジップで勝負してくる。移植だけど、パソコン版とは違った味わいになるだろう。

ディスクもかなり、盛りあがっているぞ。コナミ、データイースト、カプコン、ソフトプロ、DOG、など活気づいているから、楽しみになったね。

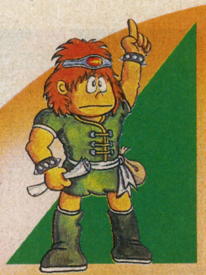
セガも、Iメガソフトを続々と予定している。みんなもお待ちかねの、スペースハリアーを始め、秋から年末にかけて6本も用意しているぞ。

河田やタカラのファミコン参入も、とても喜ばしいことだね。

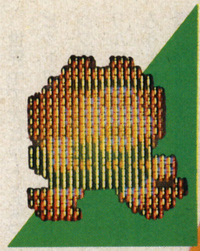
出る順ソフト表

	発売日	ソフト名	機種	メーカー	価格
9月	17日	キングスナイト	FC	スクウェア	4,900円
	25日	ゴーストバスターズ	FC	トクマソフト	5,200円
	27日	テラクレスタ	FC	日本物産	4,900円
		戦場の狼	FC	カプコン	5,500円
	中旬	スペースハンター	FC	コトブキシステム	4,900円
		エンジェランド	FCD	任天堂	2,600円
		ザ・サーキット/アクションファイター	セガIII	セガ	各5,000円
		子猫物語	FCD	ポニー	2,900円
	19日	スーパーゼビウス	FC	ナムコ	4,900円
	下旬	うる星やつら ラムのウエディングベル	FC	ジャレコ	4,900円
		悪魔城ドラキュラ	FCD	コナミ	2,980円
		バギーポッパー	FCD	データイースト	未定
		ザ・キャッスル/チャンピオンビリヤード	セガ全	セガ	各4,300円
		キャッスルエクセレント/コスモジェネシス	FC	アスキー	4,900円
10月	24日	銀河伝承	FCD	イマジニア	5,000円
	上旬	ブラックオニキス/コロニスリフト	セガ全	セガ	各4,300円
		オセロ	FCD	河田	未定
	中旬	リンクの冒険	FCD	任天堂	2,600円
		セクションZ	FCD	カプコン	未定
	下旬	飛龍の拳	FC	日本GAME	未定
		シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件	FC	トーワチキ	4,900円
		スーパースターフォース	FC	テクモ	未定
		きね子	FCD	アイレム	未定
		ブリーダー	FCD	ソフトプロ	未定
	予定	デッドゾーン	FCD	サンソフト	2,980円
		ワイワイモンスターランド	SCV	エポック社	未定
11月	25日	魔獣の森伝説	FCD	イマジニア	5,000円
	29日	ディーヴァ	FC	東芝EMI	5,500円
	予定	阿修羅/ミラクルランド(仮称)	セガIII	セガ	各5,000円
		スペースハリアー/忍者	セガIII	セガ	各5,000円
		レイラ	FC	デービーソフト	4,900円
		闘いの挽歌	FC	カプコン	未定
		アイギーナの予言	FC	ビック東海	未定
	以降	クレイジークライマー	FC	日本物産	未定
		ラビリンス	FC	トクマソフト	未定
		ドラゴンボール	FC	バンダイ	未定
		ウルトラマン	FCD	バンダイ	未定
		レリクス/トップルジップ	FC	ボーステック	未定
		アルゴスの戦士	FC	テクモ	未定
		ゴルフ	FCD	任天堂	2,500円
		スクランブル21	FC	ビクター音楽産業	4,900円

※FCはファミコン、FCDはファミコンディスク、セガIIIはセガマークIII、セガ全はセガ全機種、SCVはスーパーカセットビジョンの略です。



▶なんか松本零士的なキャラの、イメージイラストだ。



▶ズングリしちゃった、ジェイソン君。かわいいねえ。

うる星やつら (ジャレコ)

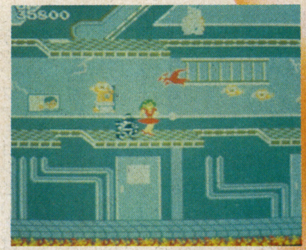
ファミリーコンピュータ
9月予定 ㊎未定

正式名は、「うる星やつら ラムのウエディング・ベル」というんだけど、週刊サンデーやアニメでおなじみの漫画。

ストーリー設定は、亜空間ベクトル93―Rで発生した時空の歪みが、友引高校をパラレルワールドに巻きこんだから大変。

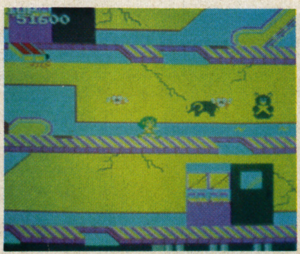
敵をかわし、くずれた床をジャンプ! 屋上で待つUFOへ急げ。ダーリンの待つ現代までパラレルワールドを次々とワープしよう。そしてダーリンと、未来の世界で結婚をするんだ。

とてもカワイらしいラムに、キミはもうメロメロになっちゃうゾ。さあ、キミのラムちゃんはダーリンとウエディングベルを鳴せるのかな?



▶過去へタイムスリップした、ラムちゃん。速くUFOへ。

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ



▶床は、くずれたりするから気をつけよう。

◑ハミダシ情報新作 ビデオゲームで大人気の、"怒―IKARI―"が早くもファミコンに。開発はもちろんSNK、そして発売はケイ・アミューズメントリースだ。12月にIメガロムで発表の予定だぞ。

期待の新作が続々とでびゅう！ぜひ売れてほしいですね。

テレホビーデビュー
あぺにゅう

じゃじゃ丸の大冒険
ファミリーコンピュータ

（ジャレコ）

4,900円

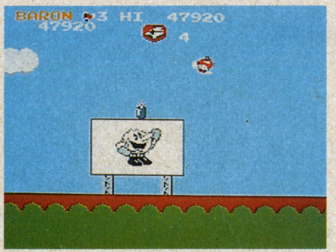
さあ、じゃじゃ丸は、本当のさくら姫を助けだせるか？　パワーアップした妖怪軍団は強いのなんのって。要注意してかかれ。

スカイキッド

（ナムコ／Ⓒ㈱ナムコ）

3,900円

大空に青春を賭ける、「バロン」と「マックス」。空の魔術師となって、ミッションを遂行せよ。軽いノリがゴキゲンだぜ！



ゴーストバスターズ

（トクマソフト）

5,200円

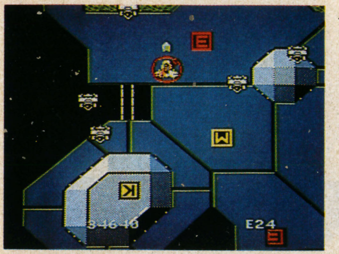
キミもゴーストバスターズの一員となって、町のオバケを退治しよう。必要な武器はお店で買いそろえろ。映画並みのヒットとなるか？

ASO

（SNK）

4,900円

SYDを操り、宇宙の平和を守れ！　8種類のアーマーはキミの使いかた次第で、生きてくる。地上のポイントでパワーアップだ。

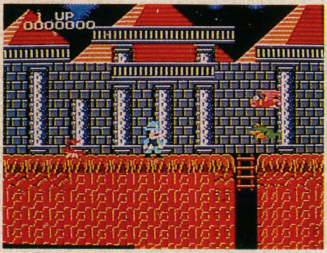


スーパーピットフォール

（ポニー）

5,500円

世界中で大ヒットとなったピットフォールのグレードアップ版。1メガの迫力で、スリルに満ちた冒険が、今始まろうとしている。



機動戦士Zガンダム

（バンダイ）

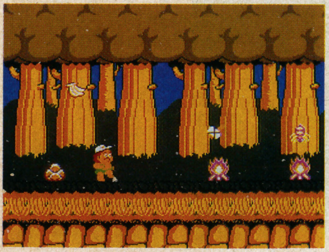
5,300円

心地よいスピード感、美しいグラフィック、2分40秒にもおよぶデモ画面——あの遠藤雅伸さんのつくったZガンダムは大いに期待できそう。

高橋名人の冒険島

4,900円

今や、ファミコンといえばこの人！　というくらいの、ハドソン高橋名人が主人公になって、南の島を大冒険するんだ。とにかくボスがデカイぜっ。



ドラゴンボール
スーパーカセットビジョン

4,800円

孫悟飯の孫、悟空は、亀仙人のじいちゃんの下で修業を積み、じいちゃんのカタミのドラゴンボールを探す旅へ出るのだった。

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

テレホビーゲームTOPチャート

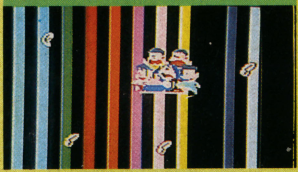
集計期間は昭和61年7月1日から7月31日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

スーパーカセットビジョン

1 ドラゴンスレイヤー

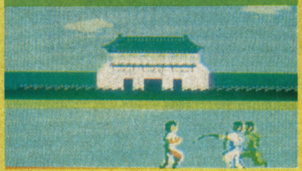
▲早くドラスレを破るようなゲームが出ないかなあ。

2 ドラえもん



▲ドラちゃんは、お友達を助けに旅立つのであった。

3 熱血カンフーロード



▲このへんになると、長寿といっていいくらいだね。

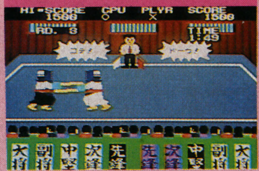
ランク	前月ランク	ゲーム名・価格
1	1	ドラゴンスレイヤー 4,800円
2	2	ドラえもん 4,800円
3	4	熱血カンフーロード 4,800円
4	7	トントンボール 3,800円
5	—	スーパー麻雀 3,800円

セガ

3 忍者プリンセス

▲まだまだしぶとい。寒天城への道のりは遠いぞ。

4 チャンピオン剣道

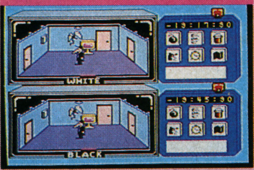


▲ほんとにスポーツものは安定している。これで声も出たらいいね。

1 ファンタジーゾーン

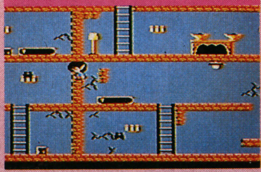
▲堂々の第1位。おかげでポケットシリーズ3も売れまくり。

5 スパイ vs スパイ



▲ついに上がってきた。ファミコン版よりムズイ。

2 ゴーストハウス



▲ここのところ、ずっと2位。まだクリアできない人も多いだろう。

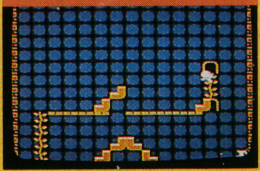
ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	1	ファンタジーゾーン マークⅢ 5,000円
2	2	ゴーストハウス マークⅢ 4,300円
3	3	忍者プリンセス 全機種 4,300円
4	5	チャンピオン剣道 全機種 4,300円
5	6	スパイvsスパイ マークⅢ 4,300円
6	—	スーパータンク 全機種 4,300円
7	—	ピットポット マークⅢ 4,300円
8	11	ボンジャック 全機種 4,300円
9	13	ヒーロー 全機種 4,300円
10	16	F-16ファイティングファルコン マークⅢ 4,300円

ファミリーコンピュータ

3 東海道五十三次

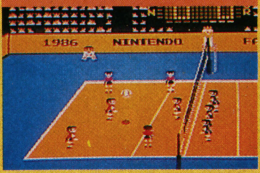
▲先月までランク外だったのに、本当にいきなりってかんじだ。

4 バベルの塔 ©(株)ナムコ



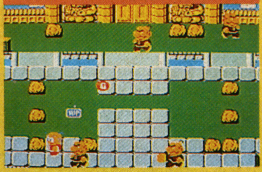
▲安さが人気の秘密なのか？ とてもシンプルなパズルゲームだ。

1 バレーボール



▲おっと、感動の第1位。やはりスポーツゲームは安定感がある。

5 スーパーチャイニーズ ©(株)ナムコ



▲けっこう地道に順位を上げているね。まだ上がるのかなあ。

2 スーパーマリオブラザーズ2

▲なかなか1位になれない。マリオ人気はもう終わりなのか？

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	—	バレーボール 任天堂 2,500円
2	2	スーパーマリオブラザーズ2 任天堂 2,500円
3	11	東海道五十三次 サン電子 4,900円
4	—	バベルの塔 ナムコ 3,900円
5	7	スーパーチャイニーズ ナムコ 3,900円
6	1	魔界村 カプコン 5,500円
7	5	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 バンダイ 4,900円
8	4	ドラゴンクエスト エニックス 5,500円
9	3	スターソルジャー ハドソン 4,900円
10	8	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円

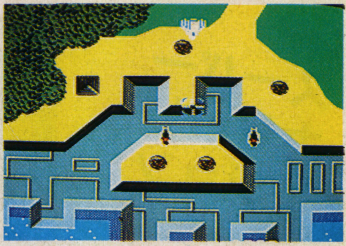
おまちー！　今月もおもしろソフト＆グッズがいっぱいだよ！

Beep 読者プレゼント

応募要項

★このプレゼントページの応募は148ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ!!（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和61年10月8日必着
★発表　本誌12月号（11月8日発売）誌上

①スーパーゼビウス　3名

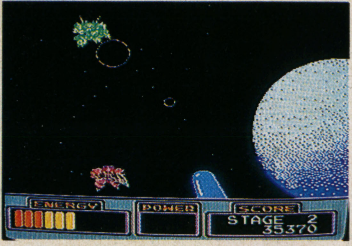


対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ　定価：4,900円〈P58参照〉©ナムコ
●あの「ゼビウス」が、あらたな謎と数々の新しい魅力を備えて帰ってきた！　ナムコ期待の新作。

②ASO　5名

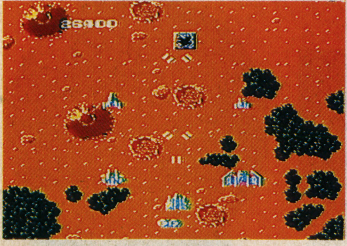
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：SNK　定価：4,900円
●キミは、敵キャラ勢ぞろいの最終13エリアを見ることができるか！　ミスは許されないぞ。

③機動戦士Ｚガンダム　3名



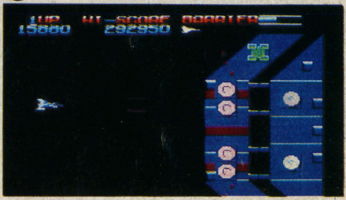
対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：バンダイ　定価：5,300円〈P60参照〉
●あの遠藤雅伸さんがつくったＺガンダム。グラフィックのスゴさと、シンプルなゲーム構成が最高。

④テラクレスタ　3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：日本物産　定価：4,900円〈P52参照〉
●テラクレスタファンならぜひとも見たいのが、あの火の鳥。ファミコン版の動きはどうかな？

⑤ガルケーブ　3名



対応機種：セガ・全機種
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円〈P96参照〉
●一見フツーの横スクロールシューティングだが、パワーアップにくじ引き的快感（？）あり。

⑥ワンダーボーイ　3名

対応機種：セガ・全機種
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円〈P94参照〉
●こちらが本家本元。森の大魔王にさらわれたティナを助けだすのはキミだ！

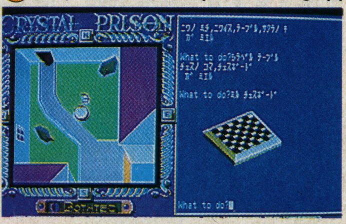
⑦覇邪の封印　3名

対応機種：PC-88シリーズ
提供：KGDソフト　定価：8,800円
〈P118参照〉
●布製マップとメタルフィギュアまで付いた最新RPG。覇邪の封印を求めて、冒険はつづく。

⑧プリンセス・クエスト　5名

対応機種：FM-7シリーズ　3.5, 5D
提供：パックス ソフトニカ 定価：6,800円〈P160参照〉
●ループナ城の美姫プリシアを救い出すため、ネキロイスと闘おう！

⑨クリスタル・プリズン　5名

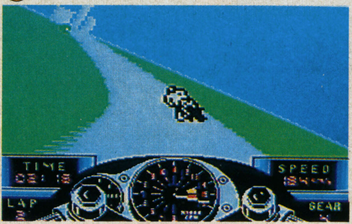


対応機種：PC-88（mk II/SR）
提供：ポーステック　定価：7,500円〈P158参照〉
●"クリスタルはどこへ……？"失われた記憶の片りんが胸を騒がす。

⑩グラディウス　3名

対応機種：MSX（ROM）
提供：コナミ　定価：4,980円〈P152参照〉
●ヒットチャート上昇中の１メガビットゲーム！　MSX版オリジナルステージもあるぞ。

⑪TZRグランプリライダー　3名



対応機種：MSX
提供：アスキー　定価：5,800円〈P163参照〉
●TZRを駆って、サーキットを飛ばしまくりっ！　6速ミッション付きの本格オートバイレースだ。

⑫エンデューロレーサー・ポスター　9名

提供：セガ・エンタープライゼス
●セガ体感ゲーム第３弾「エンデューロレーサー」は、ウイリー＆ジャンプができるすぐれモノ！

⑬アテナポスター＆攻略マニュアルセットで90名

提供：SNK
●アクションＲＰＧ「アテナ」のカワイイポスターと攻略マニュアルをセットでプレゼント。

⑭テラクレスタ・サウンドテープ　3名

提供：日本物産　定価：1,500円〈P52参照〉
●Ａ面はオリジナル・バージョンで、Ｂ面はオーケストラ・バージョンで、テラクレスタを聞こう。

⑮スーパーファミスティック20名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：テクモ　定価：800円
●吸盤の付いた台と✚キーにつけるレバーで、コントローラーの操作性がグーンとアップ！

⑯チューガ　キーホルダー

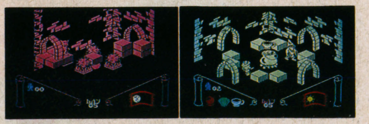
提供：ホット・ビィ
●カレイド・スコープシリーズ第２弾「発汗惑星」に登場するマスコットがキーホルダーになった。

dexter soft

KNIGHT LORE

ナイト・ロアー〈伝説の狼男〉

怪奇と幻想が織りなす3Dロールプレイングアドベンチャーゲーム。イギリスをそして世界を狼男シンドロームに巻き込んでの登場です。狼男の呪いを解くには城に住む魔法使いが言う14の貢ぎ物を探し出し、運ばなくてはならない。推理力、記憶力、判断力で生き残れ。

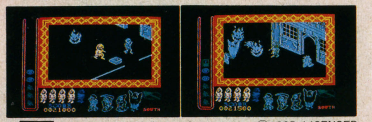


★MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

Nightshade

ナイトシェード〈地獄の使者〉

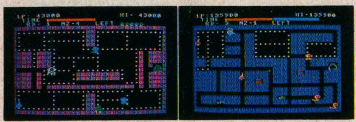
恐怖の怪奇ロマン「ナイトシェード」。3Dロールプレイングアドベンチャーにチェンジビュー※ボタンをプラス、緊迫度は真に迫ります。地獄の使者すべてを倒したとき、大地は割れ奴らは地底へ堕ちてゆくという。勇気と知恵で町を救え。ほら、悪魔の吐息が聴こえてくる。



★MSX ROM版 ¥5,700(16KB) ©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.
※画面を一瞬にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

ピピ〈オウムのピピの大冒険〉

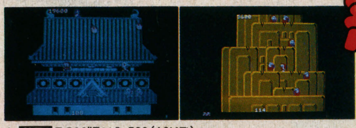
ガラガラ蛇、怪獣メンダマ、番犬BOW BOWをかわしてグルグル牢から逃げだせ！パワーアップする食べものを手に入れればガラガラ蛇もこわくない。迷路のような牢の中をおしりフリフリ駆けるピピ、牢なんか壊してしまえ！可愛いピピは勇気りんりん！



★MSX ROM版 ¥4,800(16KB)MSXⅠ、Ⅱどちらにも対応します。
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

忍者くん〈魔城の冒険〉

呪われた城を舞台に、様々な武器を使う8種族の敵が現われた。岩場の戦い、お城の戦い、手に汗握る大熱戦。分身の術を使う親分は手強いぞ。敵とぶつかるのを恐れるな！体当りして失神させて、得意の手裏剣攻撃。シーン100をめざして頑ばれ、忍者くん。



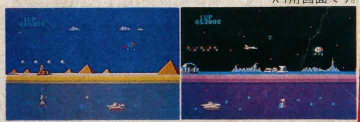
PC-8801用画面です。

★MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5″FD)●PC-8801/SR/FR/TR/MR専用(5″FD)●FM-7/NEW7/77(5″FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5″FD)
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

フォーメーションZ〈偉大なる戦士たちに捧げる〉

偉大なる戦士たちに捧げる壮大なスペースウォー。未完成の形態可変戦闘メカ"イクスペル"を操り、ザナック軍から地球を守れ。平原戦、空中戦、海上空中戦、砂漠戦そして宇宙戦。最強機動要塞ジズィリアムを破壊せよ！スケールの大きさで迫るフォーメーションZです。

X-1用画面です。



★MSX ROM版 ¥5,700(16KB)MSXⅠ、Ⅱどちらにも対応します。
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77 ★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5″FD)●PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR(5″FD)●FM-7/NEW7/77(5″FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5″FD)
©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

MSX ROM版「シティーコネクション」、「忍者じゃじゃ丸くん」好評発売中。価格5,700円

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。
MSXは、マイクロソフト社の商標です。

CAPCOM

ゲーム・ミュージックは進化する

ゲーセン少年の諸君、お待たせしたね！
いよいよカプコン・ゲーム・ミュージックの登場だ。
「魔界村」「戦場の狼」をはじめ「ソンソン」「1942」
「エグゼドエグゼス」などカプコンの名作をみ〜んな収めてあるぞ。
ビデオ・ゲームの重厚なサウンドは、ゲーム・センターだけではわからない。
こんないい音してたのかと、あらためて聴きほれてほしい。
レコードを聴きながら攻略法を考えるのもいいかもね。
という訳で、お家で「魔界村」にハマっているみんなにも大スイセンだ！

カプコン・ゲーム・ミュージック

GMOレーベル第4弾、好評発売中。
LP：ALR-22905 ¥2,200 カセット：ALC-22905 ¥2,200
CD：28XA-94 ¥2,800（CDのみ9月25日発売）

収録ゲーム・ミュージック
●魔界村●ソンソン●1942●ひげ丸●闘いの挽歌●魔界村アレンジ・バージョン●戦場の狼●ガン・スモーク●エグゼドエグゼス●セクションZ●戦場の狼アレンジ・バージョン

お待たせ！「コナミG.M.VOL.2」も発売だ!!

グラディウスやツインビーでおなじみの「コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1」に続いて、「VOL.2」が9月10日発売になるよ。もちろんVOL.1に負けない内容だから、きっと楽しんでもらえると思う。夏休みもソロソロ終りだね。みんな元気で秋を迎えよう！

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2

LP：ALR-22904 ¥2,200 カセット：ALC-22904 ¥2,200 CD：28XA-86 ¥2,800（CDのみ9月25日発売）

GMOレーベルからのお知らせ

ゲーム・ミュージックの専門レーベル、GMO（ゲーム・ミュージック・オーガニゼーション）では、ゲーム・ミュージックの情報交換クラブ「GMOアソシエイツ」を結成したいと思っているんだ。ゲーム・ファンだけじゃなくて、ゲーム・デザイナーやゲーム・ミュージシャンを目指している君たちの積極的な参加と運営を期待している。そこで「GMOレーベル」や「GMOアソシエイツ」についての君たちの意見をいろいろ聞かせてほしい。次の住所まで、ハガキでどんどん送ってね。

〒108東京都港区芝浦3-5-39アルファレコード株式会社内「GMO係」

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

G. M. O.

ベースボール・テニス・ゴルフ・サッカー・麻　雀・スーパーマリオブラザーズ／好評発売中!!

任天堂株式会社　本　社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 (075)541−6113　東京支店 (03) 254−1781　大阪支店 (06) 245−4155
名古屋営業所 (052)571−2506　札幌営業所 (011)621−0513　岡山営業所 (0862)52−1821

Beep 1986 10月号
ビープ 10月号
昭和61年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻11号通巻24号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・園部雅穂
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円
雑誌 17659−10 ISSN 0910-7681 Printed in Japan